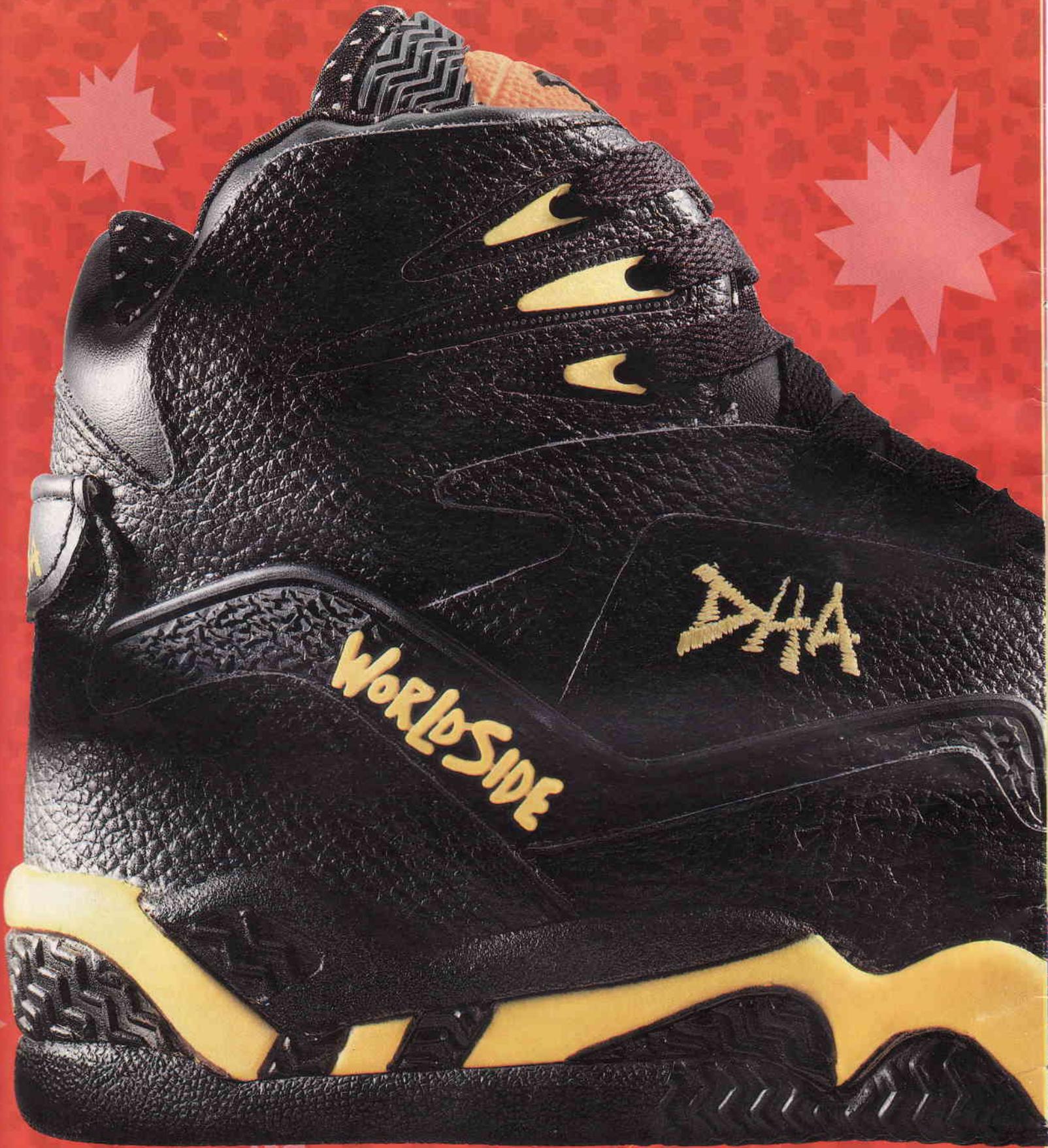
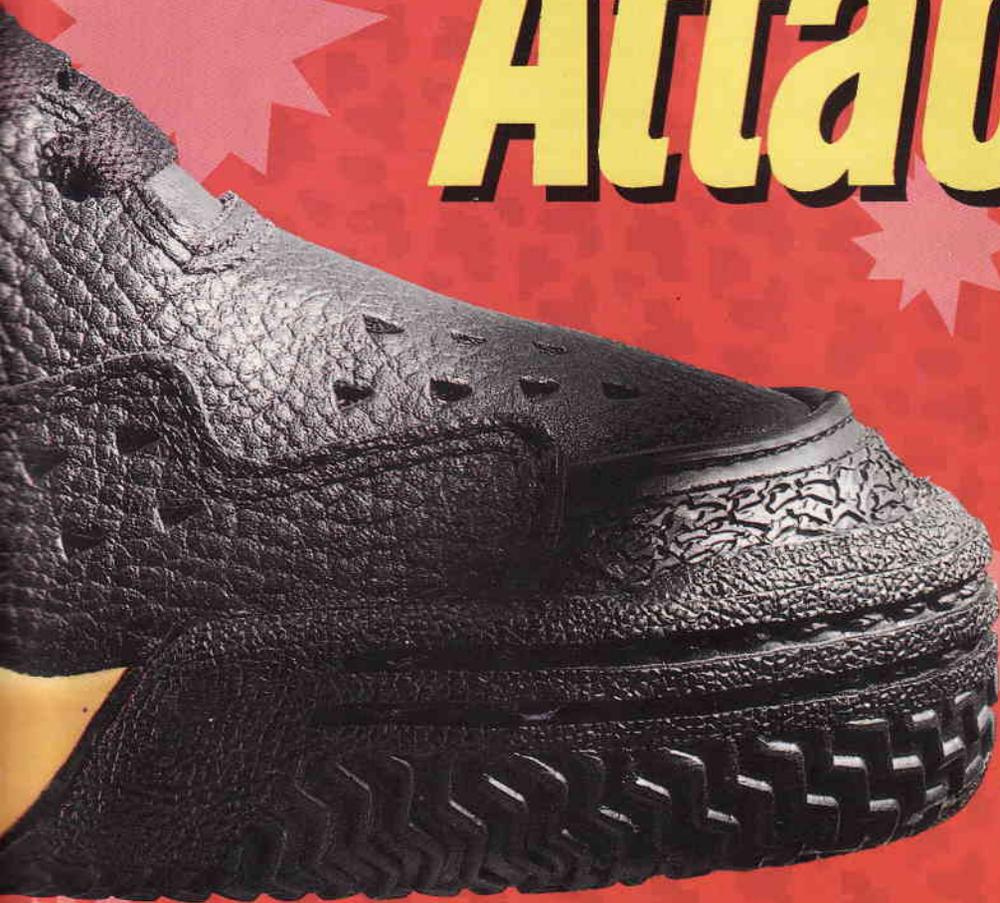
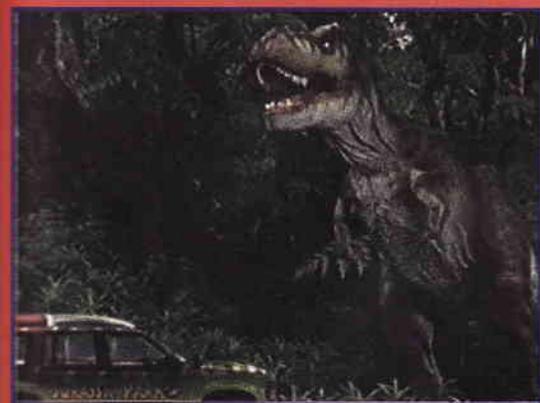
3451 - ED. 54 - CR$2.100,00
NINTENDO: MEGA MAN 6
AÇÃO GAMES
3DO ESPECIAL
TUDO SOBRE O NOVO CONSOLE
SNES
MYSTICAL NINJA 2
TETRIS BATTLE GAIDEN
INSPECTOR GADGET
SUPER PINBALL
MEGA
CD MICROCOSM
F-117 NIGHT STORM
PELÉ
SONIC 3
O MELHOR E O MAIS RÁPIDO NO SEU MEGA
ISSN 0104-1630
9 770104 163000 54>

WORLDSIDE
O TÊNIS DE BASQUETE ATTACK É O MESMO QUE OS JOGADORES DA

Mova
suas tropas!
Attack!
DHARMA
DHARMA
+
UIPE DHARMA - YARA DE FRANCA USAM NOS JOGOS DA LIGA NACIONAL!

START

NOSSO RECADO

Foi como uma miragem no deserto. Quando o 3DO aterrisou na redação, ninguém acreditou no que viu. Agora é a sua vez de conferir, detalhadamente, o primeiro videogame da futura geração. E de bandeja, Sonic 3 inteirinho, mais rápido que nunca, em loopings, rampas, espirais e tubos, na melhor de todas as versões.

SHOTS ESPECIAL

3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

Um console revolucionário, que roda games, desenhos, vídeos e fotos, edita clips e músicas. Arrasador!

MEGA

SONIC 3

Cenários chocantes e rapidez total. Dá-lhe porco-espinho!

SNES

MYSTICAL NINJA (GOEMON) 2

Demorou pra burro. Mas chegou a segunda aventura do ninja místico.

SUPER NES

Super Pinball - Behind the Mask	10
Inspector Gadget	12
The Legend of the Mystical Ninja 2	13
Tetris Battle Gaiden	15
Dr. Franken	17
Mega Man X	18

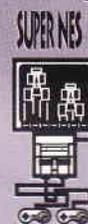
MEGA DRIVE

Sonic 3	20 a 25
CD Microcosm	26
CD Terminator	28
F117- Night Storm	30
Pelé	31
Dicas	31

NINTENDO

Mega Man 6	32

PC

Speed Racer in the Challenge of Racer X	34

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · PC

PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu C. Pereira, Wagner P. Hernandez

BEST OF 1 AÇÃO GAMES — NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

SOS	*A galera da Ação Games tirando dúvidas*	5
CARTAS	*Dê o seu recado*	5
SHOTS ESPECIAL	*Tudo sobre o 3DO, um superconsole*	6
AÇÃO GAMES CLUBE	*Você compra, vende ou troca*	36
PRÓXIMA EDIÇÃO	*Saca só o que vai pintar*	38

SUPER STREET FIGHTER 2 (Arcade)

Como faço para executar cinco golpes seguidos nos inimigos de Fei Long em Super Street Fighter 2?
JORGE ALBERTINI DE MELO
Curitiba, PR

Preste atenção, caro Jorge: de frente para o inimigo, pule, dê um soco forte na cabeça do cara, emende um uppercut e acione três vezes seguidas o comando ↓ ↘ → + botão de soco. Não vai dar chabu!

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR (SNES)

Descolei o cartucho Robocop vs Terminator, de Super NES, mas estou irado. Fiquei sabendo que, na versão de Mega Drive, Robocop pode acumular até 99 vidas extras numa sala secreta. Aí, vasculhei quase todos os buracos do mesmo jogo para SNES e não encontrei nada. Sacanagem! Não existe nenhum lugar na versão de SNES em que exista um montão de vidas? Afinal, as duas versões são iguais, né?
JARBAS FONSECA RIBEIRO
Brasília, DF

Seguinte, brother: pra começo de história, Robocop vs Terminator de Mega Drive e de SNES são bastante diferentes entre si apesar de possuírem os mesmos personagens e história. Na versão de Mega, os inimigos explodem e enchem a tela de sangue ao serem atingidos, coisa que não tem no SNES, onde os gráficos são melhores e as situações são menos previsíveis. Quanto à boiada de acumular até 99 vidas, desencane: isto só existe em Robocop vs. Terminator do Mega Drive. Mas não desanime: pelo menos, o desafio fica mais difícil na versão do SNES. Valeu!

SHADOW OF THE BEAST (Master)

Estou com problemas no game Shadow of the Beast, de Master. Como faço para pegar a cruz? Outra dúvida cruel: como posso me livrar do Rei dos Gárgulas, hein?
ANA CLÁUDIA ISNARD CUNHA
Niterói, RJ

Prezada Ana Cláudia, lembra do castelo do game? Muito bem: saia dele e dê de cara com uma lápide. Bata nela para pegar a cruz. Quanto ao Rei dos Gárgulas, não precisa partir para a violência pra se livrar dele. Se você possuir um ovo em seu menu de objetos, basta encostar no monstro para passar numa boa. Moleza!

FATAL FURY (Mega)

Tenho um amigo que afirma existir uma manha para jogar com Continues ilimitados em Fatal Fury. Ele não me ensina esta maldita dica. Será que meu amigo está me sacaneando?
CARLOS AFONSO DIÓGENES
São Paulo, SP

Carlos, seu amigo não está mentindo. Quando o jogo der Game Over, mantenha pressionado o Direcional ↑ e em seguida aperte A, B e C juntos. Solte os botões e aperte todos juntos novamente. Seus créditos vão aumentar toda vez que você repetir este truque, dando pra detonar o game rapidinho. Certo?

DRAGON'S REVENGE (Mega)

Adoro jogar pinball em videogame, mas travei numa dúvida pentelha no game Dragon's Revenge, de Mega Drive. Como faço para chegar à tela das serpentes e ganhar mais quatro milhões de pontos?
PÉRSIO HENRIQUE DE GODOY
São Paulo, SP

Aí, pinballmaníaco! Preste atenção: após ter vencido na tela da amazona, acerte várias vezes o mesmo dragão verde até ele abrir a boca. Liquide todos os monstrinhos verdes e azuis que saem da garganta do bicho e encaçape a bolinha dentro. Feito isso, boa viagem para o cenário das serpentes.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

TRAVA

Ganhei um Super NES Baby e ele parece estar com trava, pois há dois quadradinhos pretos no seu chip. Qualquer casa de eletrônica pode tirá-lo pra mim?
JÂNIO SÉRGIO S. RAMOS
Ouricuripe, PE

"Pelamordedeus", Jânio, não mexa nos quadradinhos pretos. Eles são componentes do pente de encaixe dos cartuchos (e não do chip) e você não deve tentar tirá-los. As travas que não permitem o encaixe dos cartuchos japoneses saem da parede desse buraco do pente, uma de cada lado, e são da cor do próprio Super NES: lilás. Dá pra tirar fácil, com um alicate. Mas peça a um adulto para fazer pra você. OK?

NEO GEO E NOVOS CONSOLES

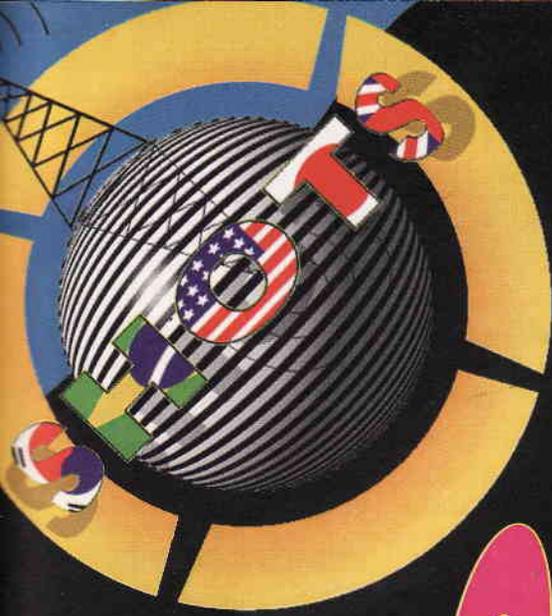
Quando conheci o mágico Neo Geo, fiquei louco. Mas o aparelho é caro e as locadoras não têm os cartuchos. Nem vocês fazem matérias desse sistema! Então, desisti de comprar um. Poderiam me explicar porquê o Neo Geo não emplacou nos cenários dos sistemas de lazer? Talvez o preço? O que devo fazer: esperar a nova safra de videogames que está chegando?
CARLOS AUGUSTO DAGNONE
Campinas, SP

É melhor esperar, Carlos. Leia o nosso Shots especial sobre o 3DO para entender uma parte dos motivos. Muitos consoles estão sendo lançados e há pelo menos uma grande pergunta no ar: será que o mercado comportará tantas máquinas com padrões diferentes, como são hoje Sega e Nintendo? Ou o que vai emplacar são sistemas como o 3DO, no qual você poderá debulhar o mesmo CD de jogo em máquinas diferentes? Mistério.

Agora, vamos ao Neo Geo: 1º) Ação Games publica, sim, games de Neo Geo e arcades da SNK. 2º) O Neo Geo é uma paixão no Japão. Entendemos o que você quer dizer com "não emplacou" aqui, mas pode ser cedo para fazer uma avaliação desse tipo. De fato, agora que estão surgindo máquinas de 32 e 64 Bits, a SNK vai ter de decidir o que fazer com o seu console "24 Bits". Mas a empresa anunciou um acessório CD ROM para abril e, se for mesmo lançado, ele vai baratear muito o preço dos jogos. Quem sabe eles não pretendem, também, aumentar a capacidade de processamento?

PROJETO REALITY

Por que o Reality da Nintendo vai demorar tanto para sair, se o chip que vão usar já existe nos computadores?
ANTÔNIO PAULO A. MEIRELLES
São Paulo, SP

Tanto o Reality quanto o Saturno vão demorar porque não são projetos que se desenvolvam em apenas alguns meses. E lembre-se de que a Nintendo só põe console novo na praça quando já ficaram prontos jogos para ele. E a criação dos jogos também é demorada. Resumindo: não é pela criação ou fabricação dos chips que esses projetos vão demorar. OK?

3DO REVOLUCIONA CONCEITO DE DIVERSÃO DOMÉSTICA

O 3DO é mais que um console de quinta geração. Lançado no finzinho do ano, ele inaugura um novo conceito de diversão doméstica para toda a família. A diversão total, alimentada pelo CD e com um pé na multimídia. O 3DO é um aparelho interativo, feito para jogar, assistir desenhos, estudar, ouvir e fazer música, entre outras coisas. Com tantas aplicações imediatas e uma infinidade de possibilidades futuras, o 3DO pretende se tornar um novo formato-referência, semelhante ao que o VHS é para o vídeo. É este o grande desafio da 3DO Company: transformar-se no padrão multimídia da primeira metade da década de 90. A primeira plataforma saiu pela Panasonic. Mas a Sanyo já anunciou que pretende lançar a sua em junho. Se der certo, virão outras, de outros fabricantes, entendeu?

500 SOFTHOUSES ASSINARAM CONTRATO PARA PRODUZIR GAMES E OUTROS PROGRAMAS PARA 3DO

BREVE HISTÓRICO

Setembro 91: Fundação da 3DO Company, nos EUA.

Outubro 92: Começam as adesões das softwarehouses

Janeiro 93: Anúncio dos parceiros no projeto (Panasonic, Time Warner e Electronic Arts, entre outros).

Junho 93: exibição do primeiro protótipo na CES de Chicago. Três empresas ganham o direito de produzir o console: Panasonic, AT&T e Sanyo.

Julho 93: surge a 3DO do Japão.

Outubro 93: a primeira máquina, da Panasonic, chega às lojas americanas. Seu preço: 700 dólares.

Janeiro 94: a 3DO Company é a grande vedete da CES, Las Vegas. Chegam ao Brasil os primeiros consoles, vendidos, em média, por 1.200 dólares.

CONHEÇA A MÁQUINA

PROCESSADOR: 32 bits Risk
RESOLUÇÃO: 640 X 480 Pixels (pontos).
PALETA: 16 milhões de cores
CAPACIDADE: reproduz até 30 frames/quadros por segundo. Para desenhos e animações, é 50 vezes superior ao dsempenho de computadores pessoais e videogames de 16 bits.
LEITURA: Drive CD-Rom de dupla velocidade
SOM: Digital
COMPATIBILIDADE: Com CDs de áudio, vídeo e fotografia. Traz entradas para joystick, teclados, mouse, para áudio stéreo/vídeo e outros aparelhos (foto).
JOYSTICK: Sete botões com entrada para fone de ouvido e controle de volume independente.

ALTA CAPACIDADE

Para dar respaldo ao ambicioso projeto, a máquina conta com um processador de 32 bits de tecnologia risk. Isto a torna rápida e capaz de movimentar um grande número de sprites na tela. Resultado prático: paleta com mais de 16 milhões de cores e som digital de primeira. Além do esmero técnico, alguns detalhes comprovam que a 3DO Company é uma empresa moderna.

Os poderosos conglomerados que estão por trás do projeto incluem grandes estúdios de Hollywood, a líder mundial do setor de telecomunicações (AT&T), renomados fabricantes de games e as principais gravadoras do planeta. A maior sacada, entretanto, é delegar a fabricação da máquina a terceiros. Esta estratégia reforça a idéia do 3DO como formato e não como console. E a entrada da Panasonic e da Sanyo na parada mostra que o lance é sério.

PASSANDO PELO TESTE

Para poder explicar tudo direitinho para vocês, nossos queridos leitores, nós descolamos um 3DO e testamos aqui na redação. Foi uma loucura! Ninguém acreditava naquilo que seus olhos viam. E para você também babar, aqui vai um breve relato do que a gente viu.

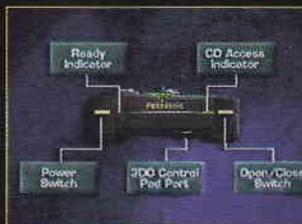
O *3DO Real Interactive Multiplayer* da Panasonic vem com dois discos. Um CD é demonstrativo, outro traz o jogo Crash'N Burn, da Digital Pictures. O demo funciona como um manual áudio-visual-interativo e inclui previews de jogos e dois desenhos do balacobaco (Batman e Two Stupid Dogs).

Logo que você coloca o demo no 3DO, três opções pintam na tela: Real Machine, Diversions e Screenings. A primeira foi feita para você conhecer melhor o aparelho. Na Diversions rolam uns gamezinhos simples e desenhos muito legais. Screenings é propaganda dentro da máquina. Você fica sabendo, de forma interativa, os próximos lançamentos para o 3DO. Veja o que rola em cada uma das opções

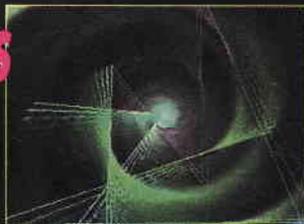
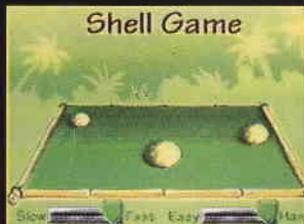
REAL MACHINE

Joystick na mão. Chegou a hora de conhecer o 3DO. Rotacione o bicho para sacar o que ele oferece.

O joystick tem sete botões e entrada para fone de ouvido com controle de volume independente. Mais joysticks estão a caminho

Esta é uma das duas entradas para periféricos do aparelho. A 3DO planeja lançar teclados, mouse e muitas outras coisas

Uma tela pra você sacar indicadores e entradas frontais do 3DO. A máquina explica tudo o que você precisa saber, basta ir clicando

DIVERSIONS

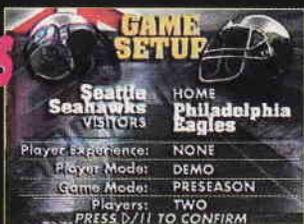
Games simples e divertidos, um desenho espertíssimo do Batman e o cartoon Two Stupid Dogs, superengraçado.

Cores de montão: um aperitivo para programas de computação gráfica que virão até o fim do ano

Jogo das conchas. Preste muita atenção para descobrir qual concha esconde a bolinha.

Simulador meia-boca. Voe baixo entre as montanhas. Pena que o visual não mude!

O desenho do Batman é uma atração à parte. A Warner vai lançar a versão completa do cartoon até agosto.

Esses dois cachorros são bem burrinhos. Mas muito engraçados. Neste desenho, eles saem atrás de sapatos para tentar abrir uma porta (?!?). É ver pra crer

SCREENINGS

Grande sacada! Com o controle na mão, você pode ver os próximos lançamentos.

Se quiser saber quais games de esporte serão lançados, vá até a porta "Sports"

Este game de golfe da Electronic Arts promete ser um dos mais legais. O visual é um detono só!

CURTAS

A Logitech é a primeira empresa a ganhar o direito de fabricar periféricos para o 3DO. Trocando em miúdos: deve pintar um mouse logo, logo.

Mais periféricos: a ALPS, uma das 500 maiores empresas do mundo (dados da conceituada revista Fortune), já concentra esforços no desenvolvimento de teclados, joysticks e outras maravilhas para o 3DO.

Já saiu o primeiro joystick para o 3DO. Desenhado especialmente para simuladores, o FLIGHTSTICK PRO foi lançado pela CH Products.

A gigante AT&T está finalizando suas pesquisas para lançar o seu 3DO. A grande novidade é o VoiceSpan, para jogar um game com um amigo sem sair de casa. Vocês jogam ao mesmo tempo e, de quebra, batem um papo telefônico.

A Panasonic entrou no mercado de software. Seus primeiros lançamentos serão True Golf Classics: Pebble Beach Golf Links e The Life Stage.

A Sanyo vai lançar seu 3DO em junho, no Japão e até o final do ano nos States.

Até a TV a cabo entrou na dança! A Intelliplay, do grupo ESPN, vai lançar CDs com dicas esportivas de grandes atletas. Vôlei, basquete e até golfe estão no programa.

A Paramount Pictures vai lançar um programa que transforma seu 3DO num estúdio caseiro. A maravilha se chama Rock Rap' N Roll 2 e já fez história no PC. Dá pra editar vídeos, mixar sons e, principalmente, pirar pacas!!!

CRASH'N BURN/Crystal Dynamics			
Ação			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

CRASH'N BURN

Primeiro game a sair para o 3DO, Crash'N Burn não decepciona. Você comanda um carro e precisa vencer as provas a qualquer custo. Para se dar bem, o lance é atirar em tudo e em todos. Cada vitória vale uma grana para incrementar seu carro.

A velocidade do jogo é bem legal e o visual detona. Com som perfeito, digitalizações de gente grande e muito senso de humor, Crash'N Burn é bacana. Principalmente se a gente levar em conta que foi concluído meio às pressas. É surpreendente para um game de primeira geração. Mas deve ser ultrapassado em dois tempos.

Esses são os seis figuras com os quais você pode jogar. Nenhum deles bate muito bem da cuca

OK, você venceu uma prova. Gaste a grana do prêmio para equipar sua máquina. Armas potentes são sempre muito bem-vindas

Saque só o visual do céu. Animal é pouco! As nuvens são tão nítidas que parece filme. O mais legal é que tudo tem movimento

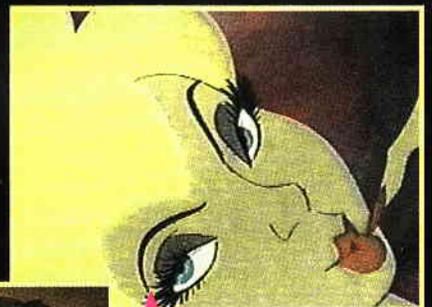
Atire nos adversários e reduza-os a pó. É uma ótima maneira de ganhar posições na boa

Este carinha é o vendedor mais mafioso do mundo. Seus produtos são caros, mas tornam seu carro imbatível

DRAGON'S LAIR

Sai de baixo! O clássico arcade que fez história no PC já aterrissou no 3DO. E pousou em grande estilo! Os gráficos são impressionantes, o som é demais e a jogabilidade está em cima. Quem conhece os outros games da série não vai estranhar este Dragon's Lair para 3DO.

O esquema é o mesmo de sempre: você precisa tomar decisões simples durante cenas de desenho animado multicolorido. Um só erro e você volta para o início da cena. Se você já encarou a versão de DL para Sega CD, melhor ainda. Os games são idênticos, fora o visual e o som, é claro! Mas seria covardia comparar as duas versões. Coitado do Sega CD...

Logo no começo do game você ficará pendurado nesta ponte. Aperte B e ↑ para se livrar da enrascada

A loirinha vale tanto esforço, né? Ainda mais com este olhar safado...

O confronto final com o dragão é de tirar o fôlego de qualquer um! Coloque os neurônios para funcionar e acabe com ele

Parabéns, Dirk, você venceu! Curta o seu prêmio. Preparado para a próxima?

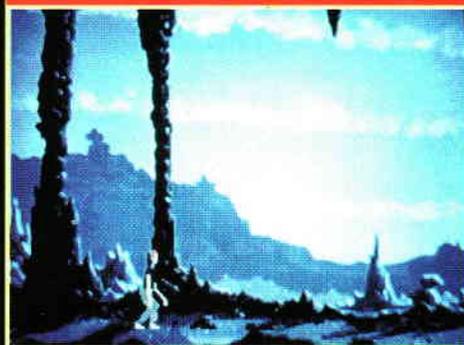
Que bicho louco! Use sua poderosa espada para acabar com a raça do monstrengo de gosma verde

C.P.U BACH

Que tal virar compositor? Com este CD, além de fazer seus sons, você ouve os clássicos de Johan Sebastian Bach

WAY WARRIOR

Sentindo falta de games de luta? Sossegue. Way Warrior até arrepia. Basta dar um look no visual para entender porquê

OUT OF THIS WORLD

Já é clássico no PC, no Macintosh, no SNES e no Sega CD. A versão para 3DO é um absurdo de tão linda

ALTAS BOMBAS NO FRONT

Depois de um início titubeante, com poucos games produzidos, as softhouses que fazem jogos para 3DO resolveram acordar. E como! Juntas, as empresas prometeram um pacotaço de 43 games para o primeiro semestre deste ano. E não pararam por aí. O poderoso grupo 3DO afirma que os felizes proprietários do console terão pelo menos 100 títulos à disposição até o final do ano. Haja fôlego! AÇÃO GAMES preparou uma listinha esperta com os títulos mais esperados. Acomode-se em algum lugar confortável e prepare-se para viajar. Bem-vindo. O futuro é aqui!!!

BATTLE CHESS

Xadrez é cabeça, né? Mas quem sabe jogar não dispensa uma partidinha. E este é "o" game de xadrez

ROCK RAP'N ROLL 2

Se você se amarra em clips, é o seu presente. Dá pra fazer loucuras com este soft. Demais!!!

STELLAR 7

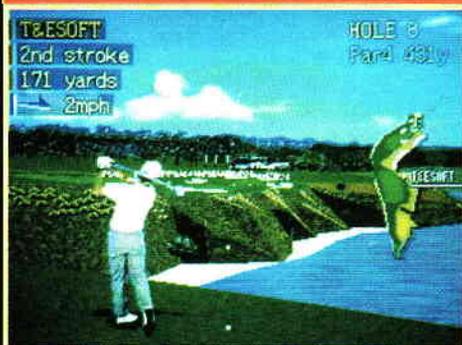
Que tal uma viagem pelo espaço? Um game com visual chapante e desafio legal

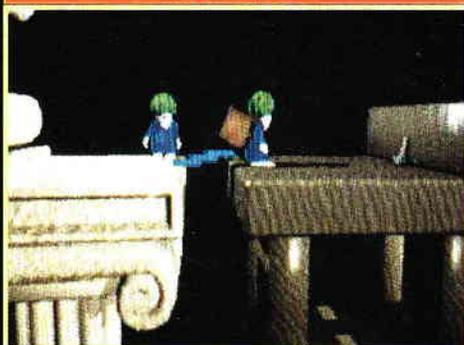
STAR TREK NEXT GENERATION

Atenção fãs da série: este vai sair do forno logo, logo. Quem checou disse que a versão para PC parece brinquedo...

PETER PAN

Também marca presença no 3DO. A Electronic Arts fez um soft divertido, especial para a galera mais nova

PEBBLE BEACH GOLF LINKS

Este pode ser o melhor argumento para convencer o papai. Realismo total em altas partidas de golfe!

LEMMINGS

Não! Eles voltaram. Maiores e mais idiotas do que nunca, é um dos lançamentos seguros da safra 94. Um clássico de raciocínio

SUPER PINBALL BEHIND THE MASK/Meldac
Pinball — 1 a 4 jogadores
Cartucho japonês
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Flipers, flipers, flipers! A softhouse japonesa Meldac acaba de lançar o game Super Pinball- Behind the Mask. O cart é muito legal. Talvez seja o melhor pinball já lançado para o seu SNES. Apesar de os gráficos serem apenas razoáveis e o som lembrar musiquinha de consultório dentário, o resultado final não fica comprometido. O game simula com fidelidade uma autêntica máquina de pinball. Com jogabilidade quase perfeita, Behind the Mask é imperdível para os amantes do gênero.

O cart é composto por três máquinas diferentes: Jolly Joker, Blackbeard and Ironmen e Wizard. O visual e o clima de cada um dos jogos é diferente, mas o funcionamento é idêntico. Você precisa seguir os mesmos passos para jogar com duas bolas ao mesmo tempo, multiplicar bônus ou ainda conseguir o recheado Jackpot. O desafio varia um pouco. Jolly Joker é a mais difícil das três e Wizard é a mais baba. Veja algumas das manhas espertas das três maquinas. Os números nas máquinas indicam os lugares para você fazer as manhas que estão numeradas no texto. E prepare-se para estourar o placar!

JOLLY JOKER

Pinball com um palhaço bem parecido com o Coringa

MULTI-BALL 1

É fácil jogar com duas bolas. Localize uma grande seta amarela, mire bem e acerte a bola no buraco. Assim que você completar uma palavra (JOKER na Jolly Joker, por exemplo), a máquina soltará uma segunda bola. Idem para a palavra GOLD em Blackbeard and Ironmen e WIZARD em Wizard. Na terceira e última bolinha, rola uma boiada: basta encaçapar uma vez para pirar com duas bolas ao mesmo tempo. Moleza, né?

SORTEIO 2

Encaçape a bolinha no lugar indicado nas fotos para participar de uma grande loteria. Os prêmios são variados: pontos (de 1 a 20 milhões), bola extra e muito mais. Boa sorte.

JACKPOT 3

Para ganhar o Jackpot (prêmio acumulado) você precisa estar jogando com duas bolas e acertar a seta vermelha grande (mistério). Em seguida, acerte a seta amarela. Pronto: você leva a bolada. O prêmio é progressivo, ou seja, treine bastante e estoure a banca.

COMANDOS

← ou L - Fliper esquerdo
A ou R - Fliper direito
X ou B - Para lançar a bolinha e dar Tilt

BLACKBEARD AND IRONMEN

Um jogo com clima de piratas. O Blackbeard é um barbudo mal-encarado

WIZARD

Este tem o clima mais misterioso. O detalhe dos anjinhos barrocos é demais

PUMA
+
JOGGING
+ GYM
+ BIKE
=
VENGEANCE
+ PARTY
PUMA
TURN IT ON.

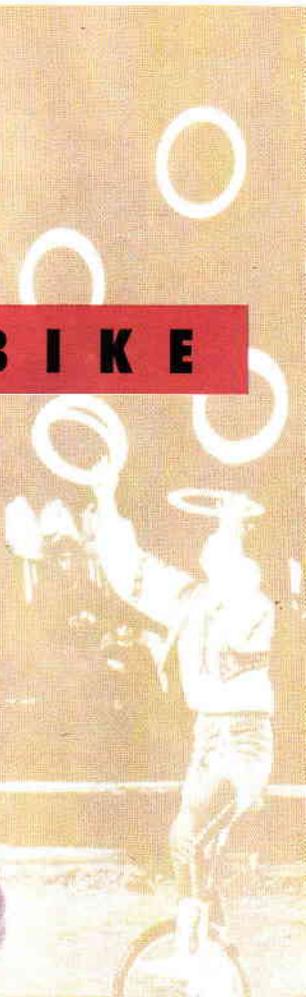



Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/ AÇÃO GAMES

Saca o desenho animado do Inspetor Bugiganga, aquele policial todo atrapalhado? Pois é, o game ficou tão legal quanto o desenho. Um jogo de ação bem divertido e inteligente, no qual o Inspetor apronta mil e umas com seu chapéu cheio de artimanhas. Nesta missão, Gadget encara sete fases para salvar uma menininha raptada. O vilão, muito sacana, nunca aparece de frente e se esconde atrás de uma cadeira. Para salvá-la, você precisa pegar "trocentos" itens e utilizá-los no momento certo.

AÇÃO COM BOM HUMOR

Saque algumas dicas e aprenda a encarar os chefes.

Caia neste buraco e fature uma bela fase de bônus...

... onde você deve correr muito para pegar a maior quantidade de itens

Fique esperto: os pisos mais claros camuflam alçapões bem sacanas

1º chefe - É o lustre: abaixe-se quando as chamas vierem e desça o braço

2º chefe - Cuidado com esta lâmina gigantesca: acerte a cadeira, pulando das plataformas

3º chefe - Cuidado na cachoeira. Pegue carona na cabeça dos nadadores

4º chefe - Acerte as mãos da cadeira enquanto elas estiverem brilhando

5º chefe - O rosto de faraó joga tumbas em você. Pule de plataforma em plataforma e bata no vidro da cabine

6º chefe: Comece batendo pela frente. Acerte-o por trás após ele saltar

COMANDOS

A - Usa item
B - Pulo
L ou **R** - Troca item
Y - Soco pra frente
↑ + Y - Soco para cima
↓ + Y - Chute para frente

ITENS

Alguns itens são limitados e outros você pode usar à vontade. Depende da quantidade de chapéus (hats) disponível. Veja para que serve cada item e quantos chapéus cada um gasta.

Escala paredes (Gasta 1 chapéu)

Explode paredes e solos (3 chapéus)

Para agarrar-se e pendurar-se (ilimitado)

Solta miniaturas de Gadget que atacam os inimigos (4 chapéus)

Arrebenta o inimigo onde estiver

Faz você voar para qualquer canto da tela

Vale uma vida extra

Aumenta a quantidade de chapéus

Ilumina telas escuras

Bata neste item e pegue outro depois

Joga bigorna que destrói todos os inimigos

BARBADA! PODE SE ESTREPAR À VONTADE. O GAME POSSUI CONTINUES INFINITOS

THE LEGEND OF MYSTICAL NINJA 2

A moçada brasileira já pode curtir a nova versão do game The Legend of Mystical Ninja, lançada no Japão com o nome de Goemon 2. No primeiro jogo, dois ninjas baixotes detonavam muitos inimigos, para livrar o mundo do domínio de um ninja maligno. Um de seus desafios era detonar num videogame, e a galera que alugava este cartucho se divertia com o "brinde", jogando clássicos como Contra, Castlevania e Gradius – todos jogos da softhouse Konami, que criou o Goemon.

THE LEGEND OF MYSTICAL NINJA / Konami			
Aventura		1 ou 2 jogadores	
Cartucho japonês			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ITENS

MOEDAS	Dinheiro para comprar outros itens
GATO	Aumenta poder da arma
GATO AMARELO	Aumenta ou completa a barra de energia
ELEFANTE	Marcador da tela

COMANDOS

B	Pula
Y	Golpe
L ou R	Troca a arma

COMANDOS PARA O ROBÔ

Eles mudam durante o jogo

A	Magia
B	Golpe forte
X	Tiro
Y	Golpe fraco
L ou R	Defende

Meio RPG

Nesta versão, como na primeira, uma parte do jogo tem formato de RPG. Ou seja, você tem de responder várias perguntas, que mudam o rumo do jogo. Como apenas algumas fases têm perguntas, você pode pegar o cartucho sem grilos, seja em inglês ou em japonês. Dá para curtir a maior parte do jogo, mesmo sem saber a língua. Debulhamos o cartucho japonês, que está rolando nas lojas com o nome Goemon 2.

PERSONAGENS

GOEMON
É forte e rápido, mas não pula longe

EBISURE
É forte, mas é lerdo

SASSUQUÊ
É rápida e pula longe, mas é fraca

SUPER NES

PULE E DETONE!

Detone este peixe e use o seu corpo como um belo jet ski para arrepiar os inimigos

Na vila, não bata em ninguém, senão todos viram fera com você. Entre nas casas para bater papo e pegue dinheiro com a velhinha

Suba pulando pelas plataformas para chegar a este lugar, onde há 2 potes com dinheiro e outro com um gato amarelo

Detone o lutador de sumô e use seu corpo como um robô-carro destruidor

Neste duelo selvagem, destrua o outro robô com tiros ou jogando-o para fora do ringue

Encarar este robô não é fichinha: mire e use os comandos especiais para detoná-lo

Esta fase é uma piada: detone logo os carinhas antes que eles cortem o tronco e você caia

O gigante vai tentar detonar você com um soco. Salte a ponte depois que ele a destruir

Na vila, aposte dinheiro com a moça: você ganha se tirar 11 ou mais, usando três dados

Para sair da vila há uma pegadinha: entre nesta casa e compre a peça da direita, senão os guardas não liberam a saída

Pule nos tambores e guarda-chuvas. Ao subir, cuidado para não bater a cabeça nos bambus no teto

Aperte B várias vezes para que os leques não parem de se mexer. Senão, você cai e dança!

CONVOCAÇÃO adidas®

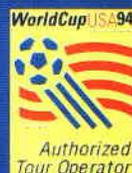
mostre que você é bom de bola e garanta sua convocação para a copa.

é só responder:

QUAL O FABRICANTE DA BOLA OFICIAL DA COPA 94?

VOCÊ PODE VER A COPA DE PERTO, COM TUDO PAGO!
E AINDA CONCORRE A 05 KITS ADIDAS COMO ESTE DA FOTO.

(011) 259-4322

Lembre-se: escreva no envelope *CONVOCAÇÃO ADIDAS/ GAMES - Av. das Nações Unidas, 5777- CEP 05479-900 - SãoPaulo-SP.*

Nome JOELMO CANDIDO DE OLIVEIRA

Endereço

CEP Cidade Estado

Telefone (024) Código DDD

Idade 25 ANOS Nº de camisa 6 Nº de calçado 40

O FABRICANTE DA BOLA OFICIAL DA COPA 94 É A ADIDAS

PROMOÇÃO adidas APOIO

CERT. REC. FED. Nº 01/00/034/94

R E G U L A M E N T O

O concurso CONVOCAÇÃO ADIDAS é aberto a todas as pessoas que queiram participar e que residam em território nacional. Cada concorrente poderá participar com quantos cupons quiser,desde que enviados em envelopes separados. Os cupons deverão estar preenchidos totalmente e trazer a resposta correta. Só serão válidos os cupons originais. Os cupons que não atenderem as especificações acima serão considerados nulos. Cada cupom deverá ser enviado num envelope para *EDITORA AZUL- CONVOCAÇÃO ADIDAS/ GAMES- Avenida das Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900- São Paulo - SP.* O prazo para o envio dos cupons encerra-se no dia 01/04/94, valendo a data de postagem no correio. O sorteio será realizado na sede da Editora Azul, no dia 04/04/94, com livre acesso aos interessados.O sorteio será efetuado em duas fases consecutivas, a saber: na primeira fase, serão sorteadas 5 cartas cujos contemplados farão jus a um KIT ADIDAS, composto de 1 (uma) bola de futebol Questra, 1 (uma) camisa de futebol, 1 (um) par de chuteiras e 1 (um) par de meias de futebol da Adidas; na segunda fase , as cartas já premiadas serão devolvidas à urna de onde será sorteado o prêmio principal. Nesta segunda fase será sorteada apenas 1 (uma) carta, cujo contemplado fara jus a uma viagem aos Estados Unidos da América, no período de 18/06 a 05/07/94 para assistir à primeira fase e às oitavas-de-final da Copa do Mundo. Juntamente com a passagem aérea, o vencedor terá direito a hospedagem, refeições e ingressos para os jogos do Brasil. Os vencedores serão avisados por telegrama e terão seus nomes publicados na revista GAMES, edicão 58. Não podem participar desta promoção os funcionários das empresas envolvidas (Editora Azul, Adidas e Monark Turismo) bem como seus parentes. Concurso autorizado pelo Ministério da Fazenda sob nº 01/00/ 034/94.

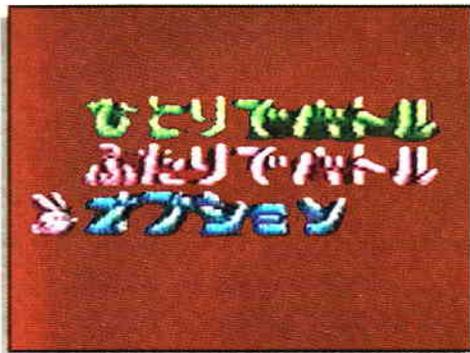
TETRIS BATTLE GAIDEN / BSP			
Estratégia	Cartucho japonês	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Os fãs do mais que famoso game de agilidade e teimosia podem comemorar a valer. A softhouse BSP traz ao SNES Tetris Battle Gaiden. Mais uma das já conhecidas variações do clássico Tetris. Este jogo que vicia milhões foi criado por um pesquisador soviético que trabalhava com computadores. O projeto original era de um estudante de apenas dezoito anos. Esta versão da BSP é uma ma-ra-vi-lha! Você pode jogar Tetris Battle Gaiden sozinho, contra o computador ou contra um amigo. Os japoneses adoraram e as revistas dão páginas e páginas do game. Não perca tempo. Vale a pena mesmo!

Ilustração Eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

SEJA RÁPIDO. AS LINHAS ELIMINADAS PASSAM PARA O OPONENTE

Era uma vez...

Numa ilha de um lugar qualquer moram os personagem que vão desafiá-lo. Se você conseguir dar um pau em todos, terá de enfrentar a etapa final, o dragão e o desafio da linda princesa.

Ok, está tudo em japonês mas é o seguinte. A primeira opção é para um jogador contra o computador, a segunda para dois jogadores e a terceira é o Option. Escolha a velocidade, o nível de dificuldade e batalha com ou sem magias.

Tetris com magia?

É a grande sacada. Os blocos que caem você já conhece. No meio deles pintam bolinhas. Quando você elimina uma linha com bolinha, esta passa para o seu marcador na lateral. Você pode acumular várias delas e utilizar as magias para atrapalhar seu adversário ou melhorar sua tela. Além do desafio próprio do game, a farra do jogo são as magias. Detonamos todos os bloquinhos e mostramos as magias de alguns personagens.

PARA VOCÊ ENTENDER MELHOR

Magia 1 - uma bolinha
Magia 2 - duas bolinhas
Magia 3 - três bolinhas
Magia 4 - quatro bolinhas

MAGIAS DOS OUTROS PERSONAGENS

Mirurun

1 - Elimina os próprios blocos
2- Embaralha as pedras do adversário
3 - Faz subir mais blocos na tela oponente
4 - Causa uma explosão na tela oponente

Halloween

1 - Arruma os próprios blocos
2 - Deixa a tela do oponente escura
3 - Rouba as bolinhas do adversário
4 - Solta fogos no inimigo

Wolfman

1 - Corta ao meio os prórios blocos
2 - Deixa a peça do adversário lenta
3 - Faz a peça do adversário cair bem rápido
4 - Cobre falhas no muro criado pelo adversário

Shaman

1 - Organiza melhor os próprios blocos
2 - Tira o controle das peças oponentes
3- Faz um muro abaixo das pedras do oponente
4- Cria tempestade que tira as falhas do seus blocos

Aladdin

1 - Joga as próprias peças para o oponente
2 - Solta raios
3 - Iguala as telas
4 - Faz as peças do oponente imitarem o movimento que as suas peças fazem

PRINCESA

BIT

NINJA

FIQUE POR DENTRO DOS EFEITOS DAS MAGIAS

TELA DUPLICADA

PEÇAS EMBARALHADAS

ROUBANDO AS BOLINHAS

CRIANDO UM MURO

O DRAGÃO

O DESAFIO DA PRINCESA

QUERENDO JOGAR SEM MAGIAS, ESCOLHA TETRIS NO OPTION MODE

QUERO PRO"

NA HORA DA COMPRA NÃO SE ENGANE COM AS "IMITAÇÕES". SE TENTAREM TE "EMPURRAR" OUTRA MARCA, MOSTRE ESTE ANÚNCIO.

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

PRO-1 COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM • *Design anatômico • Chaveamento para os dois sistemas • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.*

PRO-2 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas • Leds indicadores de power e turbo • Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável.*

PRO-3 COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo.*

PRO-4 COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3 • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo • Saída para fone de ouvido.*

PRO-5 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.*

Chips do Brasil

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

__BRASIL:__ Lojas Americanas • Mesbla • __SP:__ Fotóptica • Foto Elite • Eletrônica Catv • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Efigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Elètrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Supermercados D'Avó • __INTERIOR:__ Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Otica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentécnica • Visótica • __RJ:__ Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W, Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suíça • Carrefour • Fotológica • Sójogos • Deplá • Chame Distribuidora • Neo Boy • __MG:__ Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • Casa Assis • __PR:__ Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • J. Matsukura • Covitec • All Games • Yes • Opsom • Fantasia Games • Snob Som • Carrefour • __SC:__ Som Maior • Lojas York • World Games • K.G. • Casa Benedetti • Bellini • Foto Loss • Lojas Klein • Fialho • __RS:__ Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • __CE:__ Eletrônica Adial • Top Dàta • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Lojas Paraiso • Vital Games • Galaxian Games • __PE:__ Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Hiper Shock • Master Brinquedos • Watt • __DF:__ Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • __GO:__ Brasimac • __RN:__ Game Mania • __PA:__ Fox Video • __MS:__ Brasimac • A. Shock • Tociyassu • __MT:__ Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • __ES:__ Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojoria Vieira • Novex • __BA:__ Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • Sakurai Ito • __AL:__ M. Shock • Interom • __MA:__ Zona Franca

The Adventures Of

ITENS

"P"	Vale pontos
Caixa azul	Aumenta sua energia
Pilhas	Também aumenta sua energia
Miniatura de Dr. Franken	Vale uma vida extra

COMANDOS

A	Chute para direita
B	Pulo
L	Magia
R	Magia paralisante
X	Golpe facão
Y	Chute para esquerda

Dr. Franken é mais um game "legalzinho" daqueles que abarrotam as prateleiras das locadoras. Na falta de Street Fighter 2, estes jogos salvam a pele dos gamemaníacos. Neste lançamento da softhouse DTMC, você é Dr. Franken, um frankenstein adolescente e todo malaco, que deve percorrer o mundo para coletar tecos de valiosos itens. Os gráficos são bem transados e a estrutura é típica de jogos de ação como Wayne's World e Rocky Rodent. Diversão garantida.

Cada lugar corresponde a uma fase, onde você deve encontrar as quatro partes de um item e depois achar a saída para mudar de estágio. E você dispõe de um tempo limitado para cumprir o objetivo.

SUPER NES

Na primeira fase, detone estes helicópteros-frankensteins que gostam de azarar sua vida

Você está no castelo assombrado, pegue carona neste balde e apanhe outro teco da mala de primeiros socorros

Na da África, pule de plataforma em plataforma, mas tome cuidado com dragões, fantasmas e gárgulas

Na fase asteca os relâmpagos são facas de dois gumes: iluminam a tela escura, mas dão altos choques se você encostar neles

Na Inglaterra, pegue um pedaço do objeto da fase acima desta placa...

Nos States, pule sobre os botões para movimentar os guindastes, que pegam itens na água

Neste cemitério não há inimigos. É uma fase de bônus. Pegue vários itens e duas vidas extras

Pegue carona neste balde para sair da fase de bônus na Índia

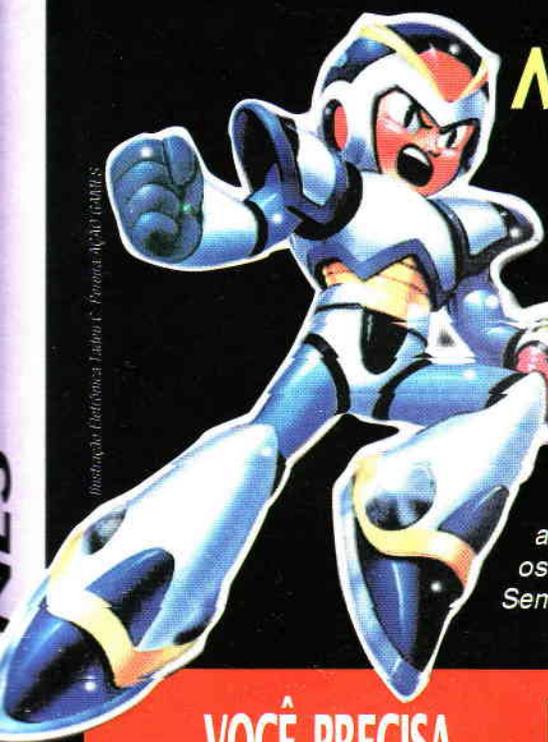
... mas tome cuidado com este punk xarope. O rádio-gravador dele é uma bomba, hein?!

Ainda nos States, espere o fim deste jato d'água que sai do hidrante para apertar o botão no chão

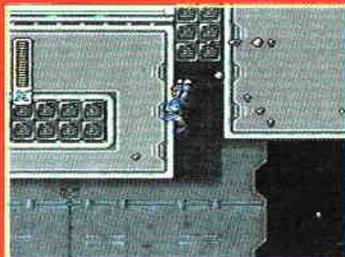
Egito. Pule sobre estas catacumbas para pegar bastante impulso

Bem, no Brasil... sacanagem: você encara uma baita floresta fantasmagórica, repleta de zumbis. Êta, preconceito de gringo!

MEGA MAN X

Ilustração Eletrônica Ladeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

A galera que curte Mega Man está na expectativa desde a edição 52. Você já conhece os robôs criados pelo Dr. Willy para acabar com Mega Man e agora vai saber como encarar os subchefes e o chefão, Sigma. Sem mais delongas, vamos lá!

VOCÊ PRECISA SABER DISSO...

Subindo e quebrando estes blocos, na fase do Mammuoth, você encontrará a quarta cabine, que fortalece sua X-Buster

AS ARMAS

Vencendo os oito robôs, você ganha a arma de cada um deles. Para carregar estas armas e descobrir seus efeitos, aperte o botão X até que Mega Man fique cor-de-rosa.

X-BUSTER Sempre com Mega Man. Quando carregada fica mais forte e tem outros efeitos

HORMING TORPEDO Arma do Launch Octopus. Dispara torpedos que seguem o inimigo. Carregado, solta torpedos maiores

STING CHAMELEON Sua arma é a C. Sting. São três tiros. Quando carregada, faz X mudar de cor e ficar invencível

ROLLING SHIELD É a arma do Armadillo. Solta bolas azuis. No máximo, faz uma proteção ao redor de X. Mas ele não atira quando está protegido por ela. Também detona inimigos quando encosta neles

FIRE-WAVE Arma do Flame Mammoth. É um lança-chamas. Carregado, solta ondas de fogo

STORM TORNADO Arma do Storm Eagle. Carregada, dispara os tornados para cima e com força

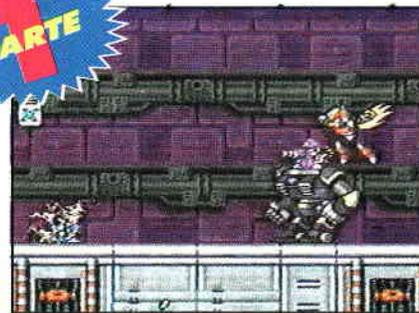
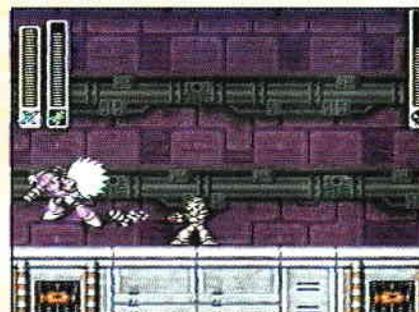
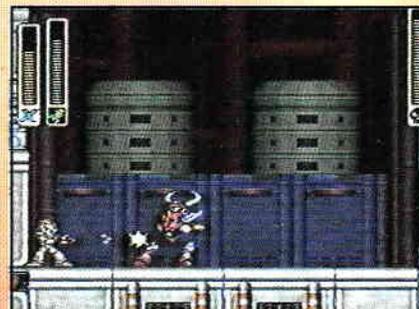
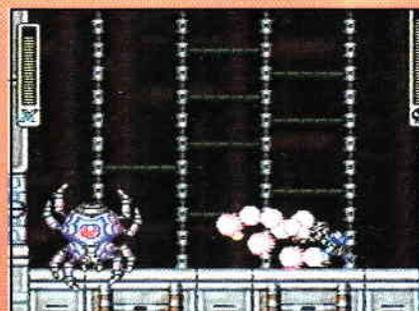
SPARK MANDRILL Electric Spark é sua arma. São raios que, quando carregados, correm a tela para os lados

BOOMERANG CUTTER Arma de Boomer Kuwanger. Quando carregada, solta bumerangues grandes

SHOT GUN ICE Arma do Chill Penguin. Solta bloquinhos de gelo. No máximo, faz plataformas

O DESAFIO DE SIGMA

Para cumprir sua missão de devolver a paz à Terra, nosso herói deverá enfrentar Sigma em quatro fases com muitos chefes.

1ª PARTE

CHEFE-ROBOZÃO. Zero aparece para ajudar você a derrotá-lo. Ele se agarra ao monstro metálico

Use o torpedo até o robô explodir. Mas Zero teve de sacrificar-se......

CHEFE- BUMERANGUE - Use o Torpedo. Com a arma certa, os chefes não têm vez

CHEFE-ARANHA - X-Buster é a melhor arma. Ataque quando o bichão abrir os olhos. Fique esperto com os filhotes que ela solta

PARTE 2

CHEFE-PINGÜIM - Não se assuste com os pingüins de gelo que ele manda pra você. Use o Fire-Wave bem perto do inimigo

MANHA - Para dar um rolê na boa pegue esta armadura de robô antes deste cara

CHEFE-ÁGUIA - Ele voa em várias direções e libera filhotes. Use a arma do Camaleão

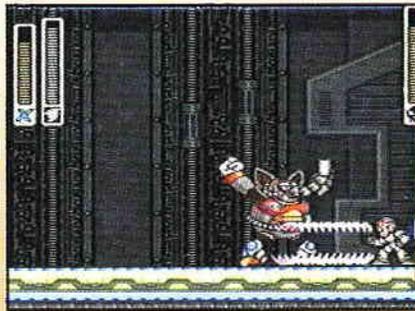
CHEFE-OLHOS NO ESCURO - O bicho ocupa a tela toda. Fique nas laterais disparando a arma do Camaleão sempre nos olhos

PARTE 3

ARMADILLO - Use o Spark. Este cara é goiaba. Ele pisca e muda de cor. E também vira um tornadinho

CAMALEÃO - A arma detonante para este cara é o Boomerang Cutter

MANDRILL - É moleza. Use a Shot Gun Ice e congele-o várias vezes. Bye, bye, coisa feia!

OCTOPUS - Use a arma do Armadillo e, se precisar, conclua o serviço com a X- Buster

MAMUTE - Este é babinha mesmo. Use o Storm Tornado

CHEFE-TANQUE - Esta coisa estranha tem duas partes que querem esmagá-lo. Vá de torpedo

PARTE 4

MANHA - Suba e desça pela tubulação, destruindo os bichinhos que pintam na esquerda, até encher o marcador

SIGMA - Detrua o cachorro de Sigma com a arma de gelo que ele aparece..Suba na parede para fugir de sua espada. Quando ele estiver descendo e, no meio da tela, detone

SIGMA, DE NOVO - A cabeça dele sobe e surge uma estrutura enorme com cara de cachorro. Sem energia no máximo, não dá pra encarar. Apoie-se na garra do bicho e quando estiver perto da cara, dispare. Mas somente quando a X-Buster estiver carregada no segundo nível e ficar cor-de-rosa

LEMBRE-SE DE MANTER SEUS TANQUES DE ENERGIA SEMPRE CARREGADOS. SEM ELES, VOCÊ NÃO CONSEGUIRÁ VENCER OS ROBÔS E SIGMA NA ETAPA FINAL

SONIC 3 / Sega			
Ação		1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Mais rápido que nunca, Sonic 3 aterrissa no seu Mega com muitas novidades e cenários animalescos. O amigão Tails também comparece pra ajudar. Só pra relembrar, Sonic desfila pelo mundo dos videogames em muitas versões: as primeiras, Sonic, the Hedgehog 1 e 2, e as do Natal passado: Sonic CD, Spinball e Chaos. E se você é fã do esperto porco-espinho não perdeu nenhuma e não vai marcar justamente nesta.

O que vai rolar

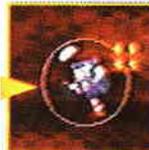
Em *Sonic 3*, nosso herói enfrenta um novo problema: um bicho vermelho chamado Knuckles, muito parecido com o próprio Sonic. Ele é o último descendente da tribo da Ilha Floating e foi submetido a uma lavagem cerebral pelo Dr. Robotnik. Ele pensa que Sonic é seu inimigo e roubou as sete esmeraldas. E aí, já viu, né? Sonic vai enfrentar muitos perigos e as maldades de Robotnik em sete zonas, com duas etapas cada uma. Recuperar as esmeraldas é o mais difícil. O game tem o mesmo pique das outras versões, mas é um pouco mais fácil. Seja rápido, seja sônico!

Mais loopings

Sonic 3 traz mais loopings e descidas que a segunda versão e o porco-espinho entra neles ainda mais rápido que antes. Todas as fases têm agora um ou dois subchefes. A música nova ficou um diacho de linda e os gráficos estão 10. Em compensação, você vai penar pra pegar as esmeraldas.

Poderes e itens

Sonic dispõe de novos poderes para conseguir seu objetivo. Estes poderes estão nos computadores. Ao destruir cada um, Sonic adquire um poder e usa-o até algo encostar nele. Saque quais são:

Gota de água - Forma uma bolha para atravessar a água, com ar infinito, ou dar pulos.

Fogo - Forma um campo de proteção e, apertando pulo 2 vezes, solta jato

Raio - Cria um campo magnético que atrai as argolas, apertando pulo 2 vezes

Argola - Dá dez argolas
Estrela - Dá invencibilidade
Rosto do Sonic - Vida extra
Rosto do Robotnik - Não pegue: ele tira todas as argolas

AS NOVIDADES

1 - Nas versões anteriores, os itens estavam em pequenos televisores. Agora, aparecem em telas de computador e pintam muitas pelas fases.
2 - A raposa Tails pode carregar Sonic quando está voando. No jogo a dois, basta encostá-la no porco-espinho.
3 - Esta cart tem bateria, ou seja, você pode gravar seu jogo e continuar quando quiser. E dá pra gravar até seis jogos e continuar qualquer um: sozinho ou jogando a dois.
4 - As fases de bônus também inovam. São de dois tipos. Numa você coleta as esmeraldas e na outra, itens e pontos.

FASES DE BÔNUS

DAS ESMERALDAS

Uau! A fase das esmeraldas vai deixar você tontinho. Pule na superargola para entrar. Você deve pegar as bolinhas azuis e desviar das vermelhas: se esbarrar, um abraço! As que têm estrelas são molas que podem empurrar você para uma vermelha. Só pegando todas as bolas azuis você leva a esmeralda.

DOS ITENS

Basta pular no poste da estrela. Mas você precisa ter pelo menos 50 argolas. As fases rolam na Gumball Machine (aquelas máquinas de bolinhas de chiclete). Bata nas alavancas para derrubar as bolinhas que têm itens e vá atrás deles. Suba novamente e pegue o quanto puder. Seja guloso! Ploc!

ANGEL ISLAND ZONE

Esta fase, como as seguintes, é recheada de argolas, inimigos e itens. Fique esperto pra encarar todas elas e boa sorte!

ACT 1

Olha só que argolão! Fase de Bônus de esmeraldas à vista

Espie estes computadores. Poderes incríveis aguardam o herói

Empurre a pedra e caia no buraco. Adivinhe se não há itens lá embaixo?

Perto da árvore oca há uma vida. Como alcançá-la? Desça e faça a fase pela esquerda até conseguir pegá-la

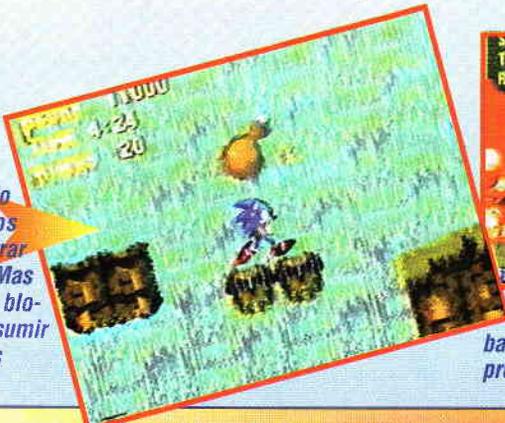
Opa! Este poste marca a tela e, se você tiver 50 argolas, entra na fase de bônus de itens

Rebata as placas que caem. Diferente do Sonic 2, em cada rebatida você descola 100 pontos. Quando ela pára no chão, dá itens

ACT 2

Com o poder da gota de água, Sonic consegue pegar esta vida submersa

Que choque! Se o porco-espinho está com o poder do raio e cai na água, perde o poder

Pisando nesta base redonda, Sonic consegue quebrar um paredão lá embaixo

Siga pulando nos blocos para encontrar mais itens Mas cuidado: os blocos podem sumir de seus pés

Esta nave estranha que atira bombas é um aviso de que Robotnik está próximo. Não pule, apenas corra

CHEFE - Robotnik solta jatos de fogo. Ataque com seu pulo sem parar. Depois de acabar com o vilão, ele libera animais que estavam presos

COMANDOS

Botões A, B ou C - Pulo	Pulo + pulo no alto - bola de fogo
↓ + pulo várias vezes - Girada sônica	Pulo 2 vezes rapidinho - Faz Tails voar com o rabinho

COMO TAILS NÃO MORRE, PEÇA A UM AMIGO PARA JOGAR COM TAILS EM OUTRO JOYSTICK E ENCARAR OS CHEFE. SONIC FICA SÓ NA BOA

CONTINUA

HYDROCITY ZONE

Nesta fase aquática, Sonic precisa de ar para sobreviver. Por isso, pegue todas as bolhas que subirem ou estoure os balões para não dançar! Cuidado com as piranhas: uma mordida e adeus vidinha.

ACT 1

Ao descer este buraco, pegue uma caixa de 10 argolas e uma invencibilidade à esquerda

Pule na mola e entre numa sala secreta à direita. Pule mais molas e dependure-se na esteira para ir a outra sala secreta

Subchefe – Espere no meio da tela e pule seus ataques laterais. Quando ele ficar no meio, detone-o sem parar

ACT 2

Na saída do Looping, pule para a esquerda depois da corrente e descole uma invencibilidade na sala secreta

CHEFE – Quando ele ativar a turbina, fique longe! Use suas minas para pular alto. Dê porradas sempre que ele marcar bobeira

A mãozinha lança Sonic para dentro dos loopings no maior gás para ele recolher muitas argolas

MARBLE GARDEN ZONE

Esta fase é típica do Sonic. Descidas e muita velocidade o tempo todo. Fique ligado nas setas, que mostram para onde ir. Pegue o item de 10 argolas logo no início e pule na parede para entrar numa sala secreta.

ACT 1

Vire uma bolinha ao lado destes discos giratórios no chão para que eles abram passagens secretas

Bata nas pedras preciosas nas testas destas cabeças para abrir passagens secretas. Cuidado com as flechas!

Subchefe – Este inimigo é fácil de detonar! Bata nesta britadeira de duas pontas só por baixo

ACT 2

Não suba com esta plataforma. Salte e, ao cair, vá à direita para jogar uma fase bônus de esmeraldas

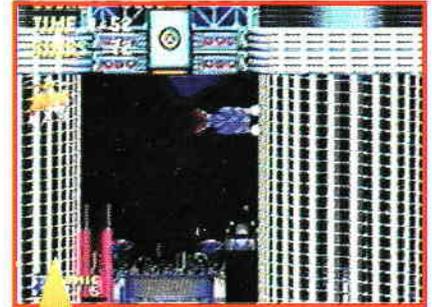
A passagem indicada pela seta está bloqueada. Detone a cabeça na parede, à esquerda, para abrir o caminho

Chefão – Você precisa da ajuda de Tails para detoná-lo. Dá para controlar Sonic e Tails no mesmo joystick!

CARNIVAL NIGHT ZONE

Esta fase rola à noite, num enorme parque de diversões, com muitos tobogãs, plataformas e rampas. É muito fácil se perder. Salte entre as plataformas usando os balões ou pegue uma carona neles.

ACT 1

Pule muitas vezes em cima da plataforma à esquerda para fazê-la subir. Use a roda giratória para ser arremessado

Pule entre as três colunas de tela e caia numa plataforma para uma fase de bônus

Subchefe – Fique no canto da tela para que a serra do vilão seja atraída contra ele mesmo

ACT 2

Se você ficar preso, faça a lata de coca gigante se mover mexendo o Direcional pra cima e pra baixo

Detone logo os morcegos. Eles são persistentes e não desistem de persegui-lo

Chefão – Fuja da bola. O inimigo joga seus raios nela. Detone-o quando ele descer ou voe até ele com a ajuda de Tails

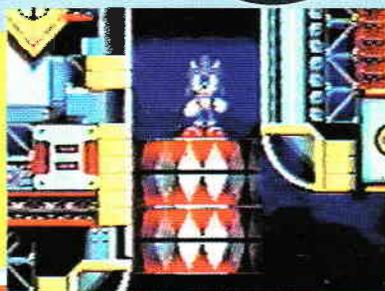
MODO COMPETITION

São três fases. Você pode escolher um dos três personagens para tirar um racha a dois, ou apenas treinar.

Grandprix - Corrida para até dois jogadores, com ou sem itens, com uma seqüência fixa de fases.

Match Race - Corrida para dois jogadores, com escolha de tela.

Time Attack - Você joga sozinho para marcar recorde ou apenas treinar.

ANTES DE JOGAR COM SONIC, USE TAILS PARA FUÇAR AS FASES E SACAR MELHOR ONDE ESTÃO ITENS E PODERES

SEM UM JOYSTICK COM SLOW MOTION É MUITO DIFÍCIL PEGAR AS ESMERALDAS

CONTINUA

ICECAP ZONE

Você começa esta fase polar em cima de um par de esquis. Aproveite para se divertir à beça e pegar muitas argolas num rolê em cima da neve.

ACT 1

Pegue impulso antes de entrar nestes balanços para ser levado para o andar de cima

Empurre esta plataforma para pegar uma carona de trenó e passar por tudo numa boa

Subchefe – Bata neste vilão na hora certa. Espere as bolas de neve ficarem na horizontal para pular nele

ACT 2

Cuidado com a fumaça fria. Ela pode prender Sonic num cubo de gelo

Não quebre o item com a cara do Robotnik. Pule no trampolim e, no topo, pegue dois itens valiosos, à esquerda

Chefe – Os tiros dele vão sempre para o meio, direita e depois esquerda. Encha-o de porrada logo depois de ele atirar para o meio

KNUCKLES TIRA UM SARRO

Knuckles é um pentelhinho! Durante todo o jogo ele aparece para atazanar a vida de Sonic e tirar um sarro dele quando ele se ferra! Só que no final, é o Knuckles que dança!

CADA 100 ARGOLAS DÃO UMA VIDA

NO COMBATE FINAL COM ROBOTNIK, TAILS NÃO AJUDA VOCÊ

LAUNCH BASE ZONE

A última fase é a mais longa de todas. A música é forte e há uma torcida de fundo que aumenta a tensão da gente. Dá o maior gás, antes do combate final com Robotnik.

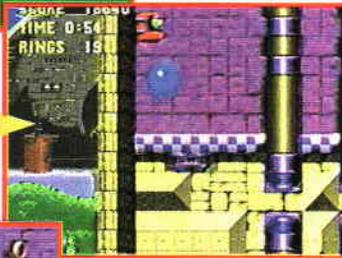
ACT 1

Pegue uma carona nesta corrente para apanhar muitas argolas

Suba a plataforma à esquerda e bata na chave, na parede, para abrir a passagem no lado direito da tela

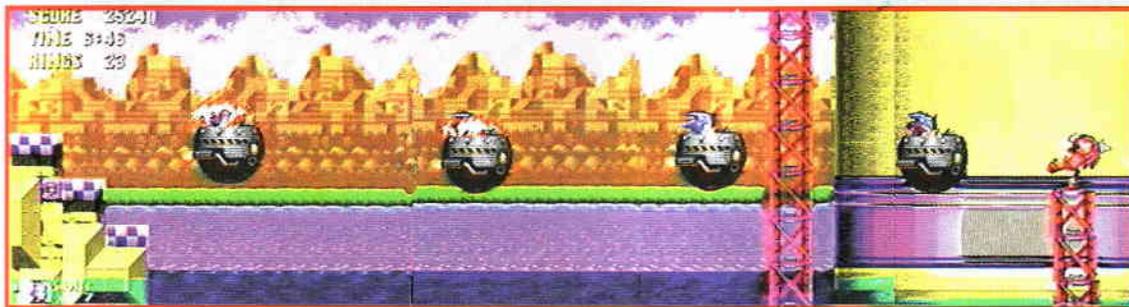
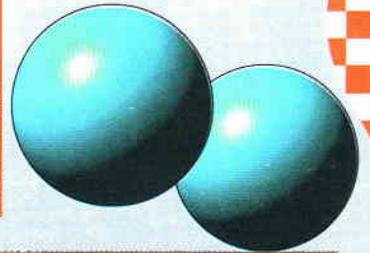
Subchefe – Espere a hora certa para detoná-lo e bata bem no meio

ACT 2

Cuidado com o fogo na descida. Para abrir uma passagem, lá embaixo, vá para a esquerda e entre na parede

Estoure este tubo e vá para baixo da água para dar um super-rolê por dentro dos canos e pegar dois itens valiosos na saída

Chefe – Fique no canto esquerdo até ele lançar uma bola. Aí, suba e detone-o sem parar

O COMBATE FINAL

Derrotar o Dr. Robotnik não é coisa fácil. Desta vez o vilão usa várias naves, que são suas melhores engenhocas. Procure reunir o máximo de argolas e itens de proteção antes de enfrentar o maligno.

Sonic pega uma carona na nave de Robotnik e vai para o confronto final

Este foguete é destruído por etapas. Pule nele logo depois do tiro de laser. Cuidado com a bola que gira em torno do vidro

Desvie dos ataques de Robotnik, e pule entre o vidro e a base (na "barriga") para detoná-lo

MICROCOSM

Ilustração: Eletrônica C. Pereira/AÇÃO GAMES

Microcosm é um mergulho no corpo humano. As imagens são quase idênticas ao interior de um corpo de verdade e a ação é animalesca. A história é ficção-científica pura:. No futuro, duas empresas travam uma guerra sem limites. Os funcionários da Maxion instalam um microcomponente no cérebro do presidente da Cyber Tech, para controlar todas as suas decisões. É aí que a missão começa: para localizar e destruir este componente, você é reduzido ao tamanho de uma célula, dentro de uma nave e é injetado na corrente sangüínea da vítima.

Concentre-se nos inimigos

Você precisa ter muito "sangue frio" para enfrentar naves, micróbios, células, pedras nos rins e outras coisas no corpo humano. Ao dar o seu giro pelas veias e artérias do presidente da Cyber Tech, concentre-se em dar tiros nos inimigos, pois nada acontece se você esbarra nas paredes: lá dentro é tudo bem macio. Cada fase rola num órgão ou parte diferente do corpo humano e você recebe armas novas a cada missão. Damos um rolê nas primeiras fases e, depois, a fase final. Boa sorte!

CONHEÇA SUA NAVE

Na parte de cima da tela, da esquerda para a direita, veja sua pontuação, barra de energia e número de vidas. Embaixo, as armas que você pode usar em cada fase. Elas são numeradas

COMANDOS

COMANDOS
A – Atira
B – Seleciona arma
C – Bomba/ Escudo

UMA VIAGEM PELO CORPO HUMANO

NA VEIA CEFÁLICA

Enquanto você estiver dando um rolê pela veia cefálica, procure detonar principalmente as naves grandes para ganhar munição. Nesta fase, suas armas são: 1) Tiros infinitos; 2) Tiro duplo; 3) Tiro triplo; 4) Tiro grande e forte; 5) Tiros fortes seqüenciados; e 6) Bomba.

No trajeto, você encontra vários seres vivos estranhos, nadando pelo corpo humano. Detone-os para fazer pontos

CHEFE – Atire na bola no centro desta nave logo depois que ela soltar um raio. Ela lançará mísseis em seguida. Cuidado!

Detone as naves que circundam a base "Portal" (a esfera gigante) e entre nela para mudar de nave

PARTE 2 Aqui você deve destruir o inimigo antes que ele chegue a sua meta. Com a nova nave, suas armas passam a ser: 1) Tiros infinitos; 2) Tiro duplo; 3)Tiro triplo; 4) Bola giratória de proteção; 5)Tiros fortes seqüenciados; 6) Argola grande; 7) Proteção.

Detone esta fileira de naves para ganhar um item. Ele será essencial para você completar a missão desta etapa

Destrua a nave prateada e comprida logo no início da fase. Ela lança tiros duplos e triplos de laser. Cuidado!

Tiros comuns quase não afetam esta nave, por isso, não desperdicie suas armas mais fortes em outros inimigos

NO FÊMUR

Você está dentro da coxa, perto do fêmur, o maior osso do corpo humano.E deve caçar o máximo de naves possível. Mas os inimigos agora estão mais velozes e poderosos. Sua nova nave tem: 1) Tiros infinitos; 2) Tiro duplo; 3) Tiro triplo; 4) Bola giratória de proteção; 5)Tiros fortes seqüenciados; 6) Argola grande; 7) Bomba.

As veias são estreitas nesta fase e as naves te atacam pela frente, aos montes. Você precisa ser muito rápido para se safar!

Esta nave amarela lança um tiro laser super poderoso, que come a sua barra de energia como se fosse pipoca. Cuidado

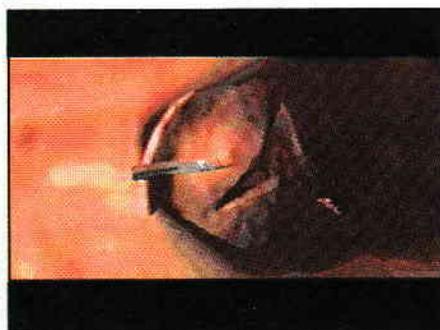
CHEFE – Detone a bola verde e fique longe da abertura dos canhões na frente da nave

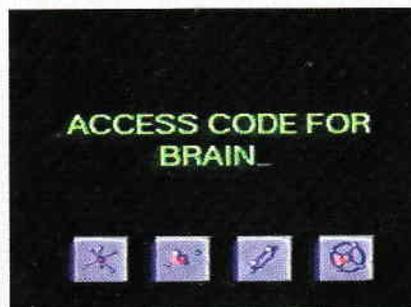
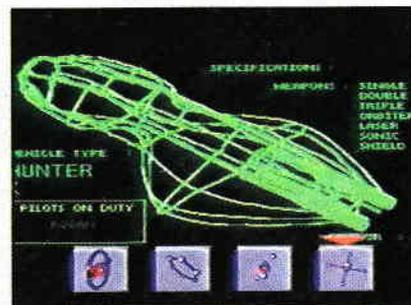
Desta vez, quando você retornar à base, terá de enfrentar um número ainda maior de inimigos

PARTE 2 Aqui você sai novamente numa caçada à nave da frente. Mas, no lugar da bomba, você tem agora um escudo de proteção.

Destrua esta nave antes que ela chegue a seu objetivo. Cuidado com os mísseis que ela dispara para trás

Usando a argola grande você tira quase toda a energia do inimigo. Confira o estrago no marcador na lateral esquerda da tela

Fique na parte de baixo da tela e não pare de se mexer de um lado para o outro. Assim fica mais difícil para o inimigo te acertar

Depois de destruir a nave, você chega perto da válvula do coração humano. Muito perigo, mas um visual chocante!

VÁ DIRETO À ÚLTIMA FASE: O CÉREBRO

Estas passwords te levam direto para a última fase e para o combate com o chefão final: um robô que controla o cérebro do presidente da Cyber Tech

Dentro do cérebro, as veias e artérias são muito pequenas. Por isso, você tem de fazer a fase inteira sem uma nave, usando apenas sua roupa especial – que está armada até os dentes, é claro! As armas são: 1) 99 tiros; 2) Tiro duplo; 3) Tiro triplo; 4) Bola giratória de proteção; 5) Tiros fortes seqüenciados; 6) Argola grande e 7) Fogo azul.

Sua arma mais poderosa é o fogo azul. Use-a sempre que possível para detonar os inimigos

CHEFE – Atire na "boca" e cabeça deste robô. Se você falhar, será engolido!

TERMINATOR / Virgin Games
Ação — 1 jogador — Sega CD

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

TERMINATOR

COMANDOS

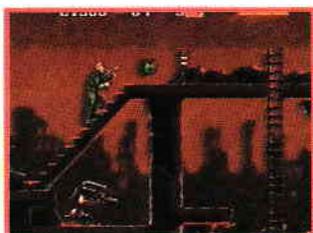
A - Tiro	B - Pulo	C - Granada

Chegou a versão para Sega CD do já manjado filme Terminator. Com versões também em outros sistemas, Terminator CD não inova em nada. A história é conhecida de todos e não vamos repetir aquele lero-lero da Sarah Connor. As aberturas de fase trazem trechos do filme. Mas, cá pra nós, a Virgin Games, softwarehouse do jogo, poderia ter usado melhor os recursos de um CD. O som é elétrico e ajudar a manter o pique de ação. Os fissurados na história podem curtir. E os fuçadores devem experimentar.

VOCÊ COMEÇA COM QUATRO VIDAS. TERMINATOR NÃO TEM CONTINUES

EM BUSCA DE SARAH CONNOR

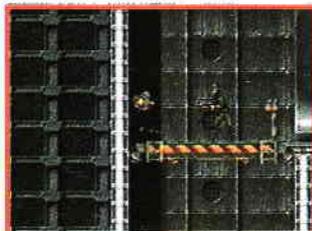
FASE 1

Cenário do futuro. Vasculhe a tela procurando armas, energia e vida. Esta granada tem muito poder

O escudo dá invencibilidade temporária. Aproveite para fazer a limpa

FASE 2

Atrás deste carro há energia e granadas

Ataque aéreo. Saia correndo, pois esta nave ataca sem dó

FASE 3

Você está numa fábrica. Atire em todas as paredes. Se o tiro passar, você pode passar também

Um chefe! É muito baba. Uma só granada acaba com ele. Dá até peninha

FASE 4

Destrua a caixinha na lateral para abrir outras passagens

Para pegar esta vida, desça e encontre o tubo-elevador para sair do outro lado

Esta bola estranha levará você ao passado. Destrua o cara dentro dela a boa viagem

FASE 5

No passado, você começa com uma 12, mas ao pegar a primeira granada ela adquire mais poder

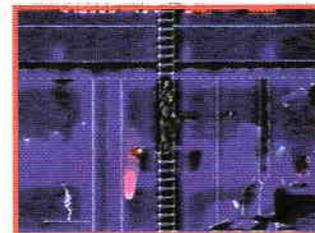
Em cima, à esquerda você encontra o famoso trio: granada, vida e energia

O elevador conduz ao bar Tech Noir. É a saída da fase

FASE 6

O lugar é mesmo muito cheio de elementos mau-encarados. Siga sempre em direção ao bar

A polícia acha que você é um louco com sua história de vir do futuro. Detone o helicóptero

FASE 7

Dentro do bar, atire nas luminárias para que caiam na cabeça dos punks

Aí esta seu grande inimigo. Atire no Terminator, empurrando-o para fora do bar

SUA BRIGA COM O TERMINATOR CONTINUA EM MAIS DUAS FASES ANTES QUE ELE SEJA EXTERMINADO. BOA SORTE!

SUPERPROMOÇÃO

REVISTA AÇÃO GAMES

VEJA AQUI QUEM FATUROU OS PRÊMIOS

1º Prêmio
1 SEGA CD, 1 MEGA DRIVE III, 1 CAMISETA e 1 BONÉ
Pedro Mariano M.Pontes - Belo Horizonte - MG

2º Prêmio
1 MEGA DRIVE III, 1 CAMISETA e 1 BONÉ
Lucyana Reimão dos Santos - São Paulo - SP

3º Prêmio
1 GAME GEAR, 1 MÓDULO DE TV, 1 CAMISETA E 1 BONÉ
Giovane Gil Boiko Bandeira - Apucarana - PR

4º Prêmio
1 GAME GEAR, 1 CAMISETA E 1 BONÉ
Paulo Augusto Nunes Filho - Caconde - SP

5º/6º/7º Prêmio
1 CARTUCHO DE MEGA DRIVE E KIT CONTENDO: CAMISETA, CANETA, CHAVEIRO, BLOCO DE ANOTAÇÕES E BONÉ
Sérgio Augusto Pauzer - Indaiatuba - SP
Fábio Fabuger - Piracicaba - SP
João Manoel de Araújo Filho - Petrolândia - PE

8º/9º/10º Prêmio
1 JOYSTICK DE 6 BOTÕES E KIT CONTENDO: CAMISETA, CANETA, CHAVEIRO, BLOCO DE ANOTAÇÕES E BONÉ
Ney Carlos de Lima - São Paulo - SP
Eduardo Duarte - Rio de Janeiro - RJ
Ederson Ferreira Lobo - Igarapé-Mirim - PA

Os vencedores residentes em São Paulo/SP receberão seus prêmios na sede da Editora Azul (Av. das Nações Unidas, 5777 - Alto de Pinheiros). Os demais vencedores, residentes em outras localidades, receberão seus prêmios pelo correio.

F117 NIGHT STORM / Electronic Arts

Simulador | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Para ser realmente um piloto de bombardeiro você deve treinar duro. Felizmente, para jogar F117 Night Mission você só precisa dar uma lida nesta matéria. A Electronic Arts caprichou neste simulador para o seu Mega Drive. O som está muito legal, com mensagens durante as batalhas, e os gráficos são apenas bons. Mas quem curte o gênero sabe que o visual não varia muito e o lance é sacar bem as possibilidades de seu avião e de suas armas.

SAIBA QUE...

- Sua missão acaba quando você destrói todos os alvos primários ou quando é destruído.
- Se você cair, volta ao início da missão
- Perdendo as armas ou munição, também volta ao início da missão
- Para não errar o alvo, alinhe seu avião com ele. Quando estiver locado (indicado pelo triângulo da mira), embique o avião
- Deixe sempre o avião bem centrado. Acertá-lo lateralmente é difícil

DOIS MODOS DE JOGO

São dois modos de jogo. No modo Arcade pintam alvos aéreos e terrestres, você pode explodir o que bem entender e sua munição é ilimitada. Jogando no Arcade você apenas treina e não rolam missões pra encarar. Agora, detonar os inimigos pra valer é no modo Campanha. Antes de receber as missões definitivamente, o piloto passa por testes: Treinamento (três pequenas missões); Granada (uma ilha invadida por inimigos e onde as forças navais dos EUA interferem) e finalmente, começam a rolar as missões (30 no total) começando na Lybia. Algumas batalhas são históricas e outras são guerras imaginárias que a gente espera que não aconteçam.

ARMAS

CANNON - Canhão. Serve para alvos bem próximos

SIDEWINDERS - São mísseis ar-ar. Disparam onde existirem alvos, mas não são precisos

PAVEWAY - Bomba. Destrói instalações. O piloto deve dirigi-la

MAVERICK 65E - Míssil guiado a laser. Serve para destruir tanques e pequenas instalações. O piloto não precisa guiá-lo

MAVERICK 65A - Míssil guiado a laser. O piloto o dirige pela camera de tevê

HARM - Anti-radar. Use para destruir o radar inimigo.

OS AVIÕES

Você começa com o avião mais simples e à medida que vai vencendo as missões, vai trocando para um modelo melhor :

F117A - Possui dois hardpoints.
Armas disponíveis: Paveway, Canhão, Harm e Maverick 65E

F117C - Tem cinco hardpoints.
Armas disponíveis: Paveway, Canhão, Harm, Maverick 65A, Maverick 65E e Sidewinder

F117E - Sete hardpoints
Armas disponíveis: Paveway, Canhão, Harm, Maverick 65A, Maverick 65Ee Mísseis

COMANDOS

DIRECIONAL ↑ - Embica o avião

A - Seleciona armas e bombardeios direcionados

B - Usa a arma selecionada

C - Dispara canhão

START + A - Indica os pontos de navegação

START + C - Aciona visão auxiliar

START + DIRECIONAL - Troca de alvo

START - Mostra sua localizacão no mapa/ menu

PASSWORDS

1ª missão - ZJHX3L	**6ª missão** - AQCELN
2ª missão - KRZRFP	**8ª missão** - GR5PMP
3ª missão - CR4ZPP	**10ª missão** - 6L4MGJ
4ª missão - UQBW4N	**13ªmissão** - 5NUSMQ

CENAS QUE VÃO ROLAR NO SEU COCKPIT

Sua base. Selecione aqui suas armas e prepare-se

As mensagens indicam qual será sua missão

As formas trapezoidais são radares inimigos. Fuja

Esta é uma visão lateral de seu avião. Posicione-se

Desert Storm. Batalha em que você é auxiliado por F-15. Você pode direcionar as bombas deles

F117 TRAZ UMA NOVIDADE: O BOMBSGHIT MODE. COM ELE VOCÊ DIRECIONA SUAS BOMBAS

PELÉ / Accolade			
Esporte	1 ou 2 jogadores	8 Mega	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Pelé jogou profissionalmente pela última vez no final da década de 70. Mas sua popularidade continua intacta, no mundo inteiro, como o "atleta do século". Ainda mais agora, que a Copa do Mundo será realizada nos Estados Unidos – país onde o Rei brilhou no Cosmos. Para aproveitar o embalo, Pelé ganhou um cartucho com o seu nome. Mas, verdade seja dita: o game não está à altura de sua habilidade no campo. Pelé, o game, perde feio para seus concorrentes de Mega Drive e de outros consoles. Uma situação que o Rei jamais admitiria dentro do campo.

PISADA NA BOLA

O principal problema é a má jogabilidade. Os jogadores são duros e o som – uma torcida irritante que grita "ai! ai! ai! ai!" – é invenção de quem nunca pisou num estádio de verdade. Talvez a softhouse americana Accolade tivesse se dado melhor em jogos de hockey, futebol americano ou basquete. Talvez para dar um toque diferente, o torneio mundial deste game é disputado entre cidades e não entre países. Mas como explicar que no time "Rio", nossos jogadores parecem ter todos nomes de argentinos, mexicanos ou italianos? Para americanos, parece ser tudo a mesma coisa, mas não é. Resultado: o game tem um desafio bom, mas todo o resto é fraco demais. Assim, se você puder escolher, fique com *Fifa Soccer*, o cart que dá um verdadeiro show de bola.

COMANDOS
A – Troca de jogador/ativa ou desativa a mira
B – Bola baixa, chute fraco
C – Bola alta, chute forte

Escale seu time. À esquerda, as qualidades do jogador, à direita, seus substitutos. Veja só os nomes dos brasileiros!!!

Você já viu um jogo entre os times "Rio" "Buenosaires"? Gente isso não é a NBA!!!

Pelé dá as dicas:4-4-2 é para jogo defensivo; 4-2-4 é para jogo de ataque, mas sem força no meio de campo

Escolha o visual do time: a cor das camisas, calção, listras, frisos, meias e a roupa do goleirão

Os controles não respondem bem e o game só tem uma visão de campo

Para fazer um campeonato, escolha Tournament ou Season

CD SONIC

Seleção de fases, teste de som e Debug (modo de edição) – Na tela de abertura, aperte ↑, ↓, ↓, ←, → e B para entrar na tela de seleção de fases. Jogue na fase que quiser e, depois de terminá-la, volte à tela de abertura. O teste de som é conseguido apertando, na tela de abertura, ↓, ↓, ↓, ←, → e A. Aí registre o seguinte: FM NO.40, PCM NO.12, DA NO.11 e então aperte Start. Tails surgirá na tela: aperte Start novamente e, ao escolher o modo "Time Attack", aperte B para fazer Sonic atravessar objetos no jogo. Pule com os botões A ou C. Num jogo novo, aperte B para entrar no modo Debug e, então, aperte B novamente para fazer com que Sonic se transforme num objeto diferente (como no famoso Truque das Mil Faces de Sonic 1 e 2). Pressione C para colocar outros objetos na tela, em qualquer fase.

CD LETHAL ENFORCES

Detone os chefões – Uma dica fácil para derrotar os chefes deste game animalesco para Sega CD. Atire sempre bem nas armas dos chefões para pegar a manha. Isto apenas os aleija, mas atrapalha os caras quando eles atiram em você. Mantenha a mira firme e recarregue rapidamente para detoná-los de uma vez por todas.

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

Partidas mais curtas- Para encarar uns joguinhos mais curtos, na tela de opções vá até o "Minutes Per Quarter", aperte e segure A, B e C. Se antes o período mínimo de um tempo (quarto) era 4 minutos, agora você pode jogar quartos de até 20 segundos. Assim, o mais rápido vence!

MAZIN SAGA

Jogue contra os chefes – Esta dica animal permite que você fique grandão e enfrente apenas os chefões num jogo. Na tela Options, ponha o teste de som em 18 e o teste de efeitos especiais em 72. Saia do teste de som e volte à tela de abertura. Comece o jogo: a partida rola e você fica grande o tempo todo!

MEGA MAN VI

Moçadinha! Valeu a pena esperar Mega Man 6. Na edição 50, demos um preview do cartucho, para deixar você com água na boca. Mas agora vamos além: estamos dando o jogo inteiro, fase a fase, nesta e nas próximas edições da revista. Mega Man é um clássico que merece todo detalhamento. Quando foi lançado, no final dos anos 80, o game tinha um sistema de mudança de fases inovador para a época: a arma de um chefão que você detona serve para detonar o chefão da fase seguinte. Como não há uma seqüência fixa das fases, você precisa saber que chefões enfrentar primeiro para conseguir as armas certas.

OS INIMIGOS

Em Mega Man 6, sugerimos que você detone os inimigos nesta seqüência: Flame Man, Blizzard Man, Plant Man, Tomahawk Man, Yamato Man, Knight Man, Centaur Man e Wind Man. Há uma nona fase em que você combate todos os chefões juntos, inclusive o Mr. X – que é na realidade o Dr. Wily, arquiinimigo de Mega Man. Ele se disfarçou como o organizador de um torneio de luta entre os robôs mais poderosos do planeta, mas a disputa nunca veio a ocorrer. Dr. Wily se apoderou dos robôs para dominar o mundo. Por isso, você deve ajudar Mega Man a combatê-los.

FLAME MAN

Não esquente a cabeça nesta fase cheia de fogo, piscinas encandescentes e inimigos pentelhinhos.

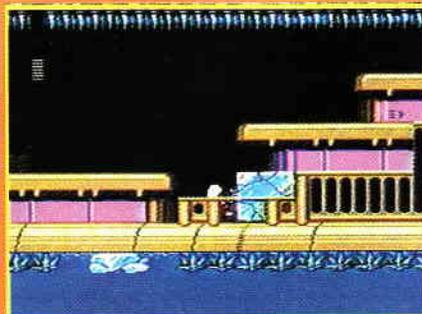
O líqüido no chão parece inofensivo, mas é só um inimigo atear-lhe fogo para tudo começar a arder. Fique longe das piscinas!

Detone estes baixinhos e use-os para pegar uma carona, sobre as nuvens atravessando os lagos de fogo

Chefão – Carregue sua arma para detoná-lo. Quando ele atacar, salte as bolas de fogo para ganhar o Flame Blast e o Rush Power (força)

BLIZZARD MAN

Aqui você entra numa fase polar. Derreta blocos de gelo com a arma de Flame Man e detone os cubos de gelo rachados com o Rush Power para conseguir itens.

Desça este precipício apertando para a esquerda, para cair nesta plataforma onde tem uma vida, atrás do gelo

Quebre o bloco e volte para a plataforma, senão você será atingido por espinhos na água. Depois, entre e pegue uma energia

Chefe – Desvie do gelo e dos ataques de Blizzard. Use a arma de Flame Man para detoná-lo. Você ganha seu Blizzard Attack

PASSWORDS

Damos as senhas do cartucho japonês. Daremos as passwords do cart americano assim que ele for lançado

FLAME MAN:	A1 B1 B4 D4 E6
BLIZZARD MAN:	A1 B4 C3 D4 E6
PLANT MAN:	A1 A4 B1 C2 F5
TOMAHAWK MAN:	A2 C1 C6 D4 F6

COMANDOS

1	Pula
2	Atira
2 (SEGURADO)	Tiro forte

NINTENDO

Agora você enfrenta o Homem-vegetal. Estoure tudo que tiver rachadura com o Rush Power e fique ligado nos pequenos inimigos escondidos por toda parte.

Acerte na cabeça deste bicho enorme para detoná-lo de vez. Se você atirar em sua mão ele recua, mas não é eliminado

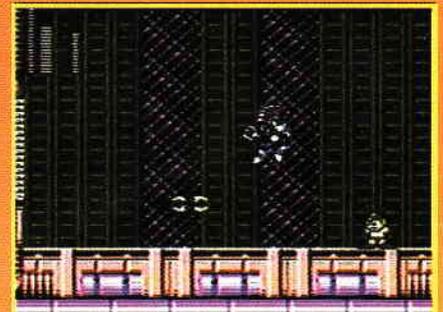
Nestas molas, cuidado para não saltar alto demais e bater a cabeça nos espinhos

Chefe – Congele a verdura com o Blizzard Attack e desvie de seu escudo de flores para ganhar o Plant Barrier e o Rush Jet (jato)

TOMAHAWK MAN

Nesta fase, combata os índios. Tem uma pegadinha: se você pegar o caminho errado, enfrentará um falso chefão e terá de fazer toda a fase de novo. Detone os barris com rachaduras para conseguir itens.

Use o Rush Jet para subir até o lance de escadas e conseguir vários itens numa fase paralela

Indo por cima, você ganha um presente de Protoman, mas encara um chefão falso; por baixo, combate o verdadeiro Tomahawk Man

Chefe – Desvie de seus ataques e use a Plant Barrier contra ele. Você ganha o Silver Tomahawk e a letra B da arma Beat

Apertem os cintos de segurança porque Speed Racer e seu poderoso carro Mach 5 estão de volta. Ele sai direto dos desenhos animados para a sua tela de PC, num game de muita ação e velocidade. Para quem não conhece Speed, ele é um garoto cujo estilo de vida simboliza a alta tecnologia a mil rotações: em companhia da turma GO - que inclui seu irmão, Spridle, a namorada, Trixie, e outros amigos - Speed compete nas mais perigosas provas automobilísticas do mundo, enfrentando os piores vilões como adversários.

Ilustração Eletrônica: Tadeu C.Pereira/AÇÃO GAMES

SPEED RACER IN THE CHALLENGE OF RACER X / Accolade			
Ação		1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

SPEED RACE

DETONE COM O MATCH 5

Em cada fase, o jogo fixa uma meta: aqui, você deve detonar o adversário indicado pela seta

Nas subidas, os jatos para saltar adversários perdem a força: o carro sai só um pouco do chão

Dê toques rápidos para os saltos curtos e toques prolongados para saltos mais longos

Na Metropolitan Speedway, escolha uma faixa e fique nela para não carimbar o rosto num poste

Na hora de equipar seu carro, Pops dá o recado: "Compre só o necessário para esta corrida"

Quando no ar, ou em acidentes, seja hábil com os controles e use o impulso do carro a seu favor

Detonação a mil por hora

Nesta aventura, Speed é desafiado pelo piloto Racer X a provar que é o melhor piloto do mundo. Para isto, ele tem de disputar seis provas, em florestas, desertos e cidades. Seu carro, o Mach 5, desenvolvido por seu pai, Pops é o mais veloz e avançado de todos os tempos. Mas mesmo assim, ele precisará de toda a sua habilidade e reflexos para auxiliá-lo nesta disputa. Go! Speed Racer, go!

Simulador do desenho

Speed Racer é mais um jogo de ação do que um simulador. Ou talvez tente simular mais o desenho animado do que a realidade. Os gráficos não são muito detalhados e o jogo também não tem o realismo de um simulador. Você pode detonar seu carro à vontade que nada acontece, como em desenhos animados.

Escolha o seu carro

O jogo tem sete pistas cada uma com sete níveis de dificuldade. Seis das pistas são de competição e uma é para treino. Ao avançar de nível, as pistas vão ficando maiores, mais cheias de obstáculos e com oponentes mais agressivos e velozes.

Você pode escolher entre pilotar o carro de Speed, o Mach 5, ou o Shooting Star, de Racer X. Os dois são equipados com um arsenal de combate: serras giratórias para detonar os outros carros, metralhadoras, jatos propulsores para o carro voar e equipamentos para mergulho. Mas o Mach é mais veloz e tem equipamentos mais defensivos do que o Shooting Star, que apesar de ser mais lento, tem maior estabilidade nas curvas e é equipado com todo um arsenal.

Conforme o seu desempenho na corrida, você poderá comprar itens no início de cada prova e equipar seu carro. Os carros sempre terão o Extra-turbo – mecanismo que eleva a velocidade – e molas que permitem saltar adversários ou obstáculos.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA *PC AT 386 com 25 MHz, 3 Mega de memória RAM, Hard Disk com 9 Mega livres e monitor VGA. Compatível com SoundBlaster, AdLib, AdLib Gold e ProAudio Spectrum.*

IN THE CHALLENGE OF RACER X

AÇÃO GAMES CLUBE

VENDO

▶ Neo Geo série Prata. José Roberto R. Bacairis, 217, CEP 03357-000, S. Paulo, SP.

▶ Neo Geo série Ouro. Eurico C. Cruz, tel.:(031) 821-7430, Ipatinga, MG.

▶ SNES. Nelson F. Oliveira, tel.:(011) 223-0982, S. Paulo, SP.

▶ SNES. Daniel S. Santos, tel.:(011) 910-0333(recados), São Paulo, SP.

▶ SNES. André L. P. Oliveira, tel.:(011) 940-2500, S. Paulo, SP.

▶ Mega. Guilherme Henrique, tel.:(0246) 65-3946, Araruama, RJ.

▶ Mega. Sérgio C. Oliveira. R. da Jaqueira, 45, CEP 21510-290, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Mega. Lucas Sartori, tel.:(051) 225-4604, Porto Alegre, RS.

▶ Mega e Master. Photyus de Athayde, tel.:(011) 723-2462, S. Paulo, SP.

▶ Master. Ronaldo Mateus P. Alves, tel.:(0262) 23-9384, Campos, RJ.

▶ Master. Fernando C . Fortuna, tel.: (0192) 75-9137, Indaiatuba, SP.

▶ Master e Game Boy. Ronei S. Santos, tel.:(011) 294-4137, S. Paulo, SP.

▶ Master. Ranielder F. Freitas, tel.:(085) 611-0892, Sobral, CE.

▶ Master. Leandro O. Carmo, tel.:(011) 520-6993, S. Paulo, SP.

▶ Master. Denis R. Einloft, tel.:(051) 334-4908, Poá, RS.

▶ Master. Stenio C. Silva, tel.:(0262) 23-2445, Campos, RJ.

▶ Master. Danilo R.M. Almeida. Av. Pinto de Aguiar, Pq. dos Secutários, Bl. 201, Apto 302, Patamares, CEP 41710-000, Salvador, BA.

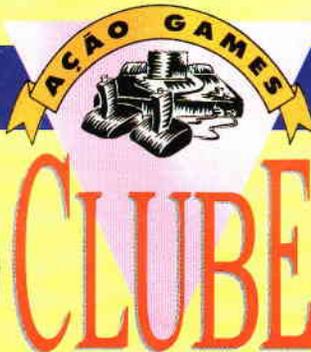
▶ Master. Luiz Cláudio S. Consentino, tel.:(021) 331-8956, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Master. André dos Santos, tel.:(0132) 39-6362, Santos, SP.

▶ Master. Fábio L. Azevedo, tel.:(067) 295-1788, São Gabriel do Oeste, MS.

▶ Phantom. Edgar Poubel de Matos, tel.:(027) 555-1805, Mimoso do Sul, ES.

▶ Phantom. Cleber Zanatta, tel.:(061) 273-2862, Brasília, DF.

▶ Nintendo americano. Luiz, tel.:(0124) 62-0890, São Sebastião, SP.

▶ Dynavision III. Kleber G. Fernandes, tel.:(011) 946-4125, São Paulo, SP.

▶ Geniecom. Mário R. Dietrich Jr., tel.:(0412) 242-1027, Curitiba, PR.

▶ Cartuchos usados de Mega e Master. Raphael Carrozzo, tel.:(011) 571- 4065, S. Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de SNES. Maria Cidália, tel.:(011) 205-9099, S. Paulo, SP.

▶ Cartucho Battletoads in Battlemaniacs (SNES). Adilson J. Santos, tel.:(011) 701-8751, S. Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de SNES. Júnior, tel.:(011) 216-5273, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de SNES. Pedro Luiz, tel.:(011) 205-9099, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega e Master. José Donato Jr., tel.:(0192) 76-3421, Vinhedo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega. Joaquim Luiz Branco, tel.:(021) 226-2402, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Cartuchos usados de Nintendo. André P. Serralheiro. R. Alvarenga Peixoto, 380/404, CEP 05095-010, S.Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Nintendo. Filipe Alvarez de Oliveira, tel.:(011) 791-0097, Embu, SP.

TROCO

▶ Videocassete por Sega CD. Jorge Luiz M. Almeida, tel.:(067) 386-1178, Campo Grande, MS.

▶ Minigame série Master por outro de meu interesse. Allan S. Cohin , Al. Bom Ares, 192, Brotas, CEP 40295-230, Salvador, BA.

▶ Mega por SNES. Leonardo N. Martoni. R. Maringá, 245 apto17, Cohab 2, CEP 06328-040, Carapicuíba, SP.

▶ Mega por SNES. Allan Rogério S. Santos, tel.:(011) 429-4846 r.30, Carapicuíba, SP.

▶ Mega por SNES. Luiz Fernando P. Lamia, tel.:(035) 661-1340, Cristina, MG.

▶ Mega por SNES. Gustavo Ribeiro N. Costa, tel.:(062) 225-5755, Goiânia, GO.

▶ Mega por SNES. Marcelo S. Pereira, tel.:(032) 232-1619, Juiz de Fora, MG.

▶ Dynavision III por Game Gear. Cláudio Toledo, R.Sto Ângelo, 249, CEP18500-000, Laranjal Paulista, SP.

▶ Turbo Game VG 9000 por Master. Emília, tel.:(011) 201-3952, S. Paulo, SP.

▶ Phantom por Game Gear. Marcus V. M. Pires, tel.:(031) 291-7483, Belo Horizonte, MG.

▶ Master por Game Gear. Maurícia C. Oliveira. R. Itauma, 20 C/6, Itatiaia, CEP 25000-900, Duque de Caxias, RJ.

▶ Cartucho King of the Monster(SNES) por outro de meu interesse, Robson Barreto, tel.:(0247) 62-6401, Macaé, RJ.

▶ O cartucho Sonic Blastman(SNES) por outro de meu interesse. André Pereira. R.Cascavel, 545, C/3, Boqueirão, CEP 81670-180, Curitiba, PR.

▶ O cartucho Super Mario World (SNES) por outro de meu interesse. Rodrigo C.Macanhan, tel.:(021) 285-1937, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Cartuchos 1944 e Simpsons (Nintendo) pelas edições 01 à 20 da Revista Ação Games. Erick A. Costa. Av.16 de Novembro, s/nº, Al. Bittencourt, CEP 66913-000, Belém,PA.

COMPRO

▶ Edição 35 da Revista Ação Games. Fernando F. Oliveira Jr., Conj. B. Bentes 1, Rua A 37, Qd. A35 , nº 35, Tabuleiro dos Martins, CEP 57080-000, Maceió, AL.

▶ As edições12 e14 da Revista Ação Games. Thiago D'Aveiro, tel.:(021) 447-1350, Rio de Janeiro, RJ.

▶ As edições 01 à 07, 09 à 24 e 27. Lucas Sortori, tel.:(051) 225-4604, Porto Alegre, RS.

▶ A edição 40-E especial Só Dicas da Revista Ação games. Juliano M. Domingos. R. Barão do Rio Branco, 57, CEP 37780-000, Caldas, MG.

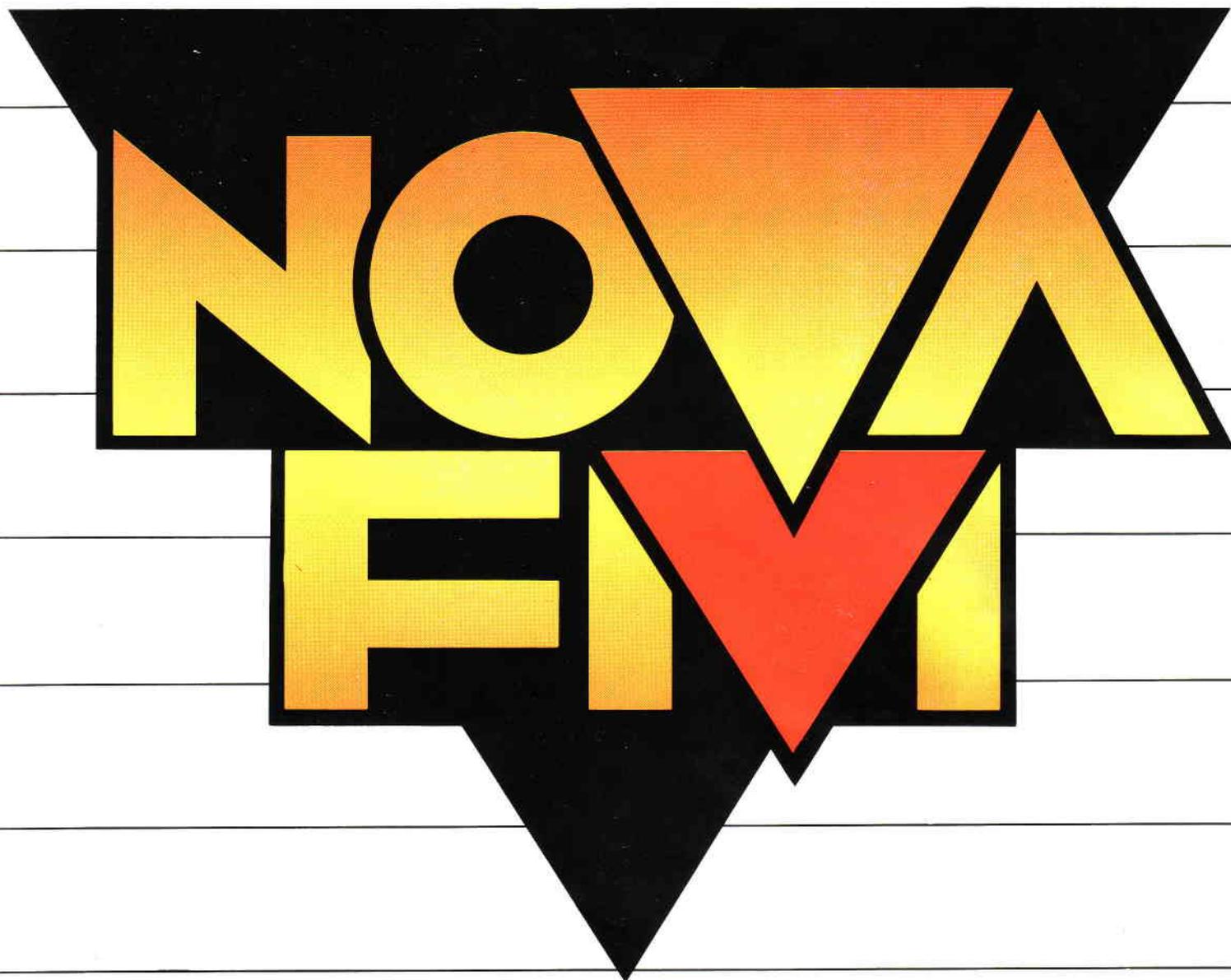
▶ As edições 25 e 44 da Revista Ação Games. Vanieverton A. Albuquerque, R. Vidal de Negreiros, 26, Centro, CEP 55000-000, Caruaru,PE.

▶ Mega. Luiz Júnior, tel.:(0124) 62-0890, São Sebastião, SP.

▶ Cartuchos usados de Nintendo americano. Antônio de O.Silva. R.19, nº 656, CEP13500-000, Rio Claro, SP.

▶ Cartuchos usados de Master. Danilo Henrique M.Souza, tel.:(011) 219-0793, S. Paulo, SP.

***PARA ANUNCIAR** Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.*

ROMAGNOLI

89,7 São Paulo

Essa é a rádio.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

etor Superintendente: Angelo Rossi

etor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

itora-chefe: Regina Giannetti
ito: Paulo Montoia
itora de Arte: Sônia Regina Aversa
itor Assistente: Roberto Guimarães
agramadores: Claudio Santos Albuquerque, João
or Oliveira Andrade
sistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
laboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone
cas **Revisão** - Suzete Stimpel. **Designer Grá-
o** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Ilustração Eletrônica
Capa** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores**
ngelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos
berto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez.
xto - André Bueno, Ivan David Silva, Suzete
mpel **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.
tos - Ivan Carneiro

PUBLICIDADE

retor de Publicidade: Claudio Santos
pervisores de Contas: Afonso Palomares, Nilo
oceano Bastos, Ricardo Santos
rente: Alaôr Machado
ntatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas,
ginaldo Andrade
rketing Publicitário: Denise Terranova
ordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan,
se Soares

COMERCIAL

retora: Vera Helena Mirandez Gomes
rente de Planejamento e Controle: Ariovaldo
reira Dias
rente de Produto: André Felipe D'Amato
rente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

retor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
ul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
erações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
retora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

ão Games é uma publicação quinzenal da Editora
S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **54**, março de
94. **São Paulo - Redação e Correspondência:**
Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel:
11) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-
0 fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av.
rechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35
Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313
ABX). fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação
sta revista: **1ª quinzena do mês. Números
rasados:** ao preço da última edição em banca,
intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor
s publicações Abril de sua cidade.
NER Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.
Fotolito: Fotoline
RESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

SNES & MEGA
WINTER: OLIMPIC GAMES

Mais esporte para os fissurados na série Olimpic Games. Desta vez, esqui, snow board e outras modalidades congelantes.

SNES
ZOOL

Um ninja da nona dimensão vai parar num universo desconhecido e cheio de inimigos malucos. Um game de aventura da hora, da softhouse Gametek.

ARCADE
MORTAL KOMBAT 2

Mais mortais para você ralar os oponentes por aí.

MASTER
MASTER OF KOMBAT

Um dos melhores games de luta já feitos para o 8 Bits da Sega. São só quatro personagens, mas com golpes e cenários legais.

**AÇÃO GAMES:
A GENTE CAPRICHA
ATÉ O FINAL!**

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

DE$CONT SHOP

le cheval BREAK LIGHT

adidas

MIZUNO

ORTOPÉ

ALL STAR

RTS

O espaço das feras

Aqui vai uma superdica para você descolar um visual chocante e vencer todos os seus desafios. As melhores marcas de tênis do mundo estão na DE$CONT SHOP. E como o próprio nome já diz, lá você encontra todas estas máquinas sem precisar detonar o seu bolso. DE$CONT SHOP, tênis para todos.

DE$CONTSHOP

Shoppings:
West Plaza- Tel.: (011) 262-1781
Paulista - Tel.: (011) 288-2624
Penha - Tel.: (011) 294-4902
Interlagos - Tel.: (011) 563-8252
Ibirapuera - Tel.: (011) 530-1663
Fax: 813-8976
BREVE:
Plaza Sul

SUPER BÔNUS DESCONT SHOP
apresente este cupom e ganhe um desconto extra de
10%
Promoção válida até 14/05/94

TPC-1

Para Dynavision 2 e 3

TPC-2

Para Mega Drive e Genesis**

TPC-3

Para Phantom System, Hi-Top Game* e Turbo Game**

TPC-4

Para Master System e Atari**

TPC-5

Para SNES e Superfamicom**

TPC-6

Para Nintendo Americano (NES)*

A DYNACOM APRESENTA:

ASAS INDOMÁVEIS

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5, 6 e o novo SUPERFIGHTER tem recursos radicais, design anatômico e Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini--manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

TPC-1 turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;

TPC-2 turbo automático separado para botões A, B e C e Slow-Motion;

TPC-3 turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;

TPC-4 botões A, B, e A+B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.;

TPC-5 botões A, B, X, Y, R e L com turbo total para todos os botões;

TPC-6 turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, e A + B e Slow-Motion;

TPC SUPERFIGHTER botões A, B, C, X, Y, Z e MODE, turbo total para todos os botões e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

DYNACOM

A Dynacom é fera.